

GL!TCHY FRAMES

VIDEOJUEGOS · CINE · SERIES · CÓMICS · ANIMÉ · COSPLAY

#01

FEBRERO 2016



THE X·FILES

TODAVÍA QUEREMOS CREER

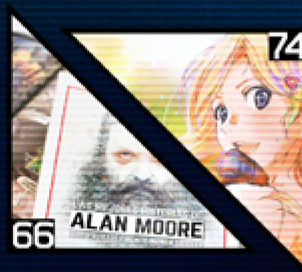
A casi 14 años de su última temporada regresó la serie de los agentes Mulder y Scully – 52

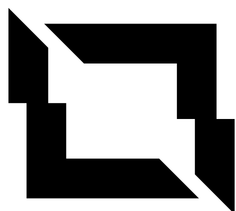












GL!TCHY FRAMES

EDITORIAL

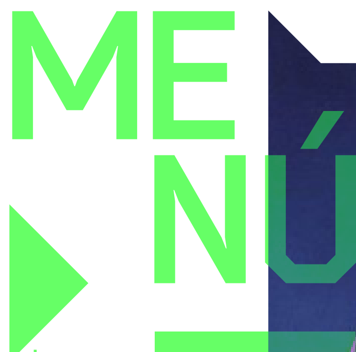
Texto Natalí Toiw @natali_toiw

EL CRITICAL HIT DEL VERANO



Bienvenidos al pequeño momento nostálgico que nos permitimos en este primer número de **Glitchy Frames**, nuestro adagio, la inauguración de esta revista (ahora oficialmente). Los invitamos, ni más ni menos, a un espacio emotivo auspiciado por los fenómenos de los años 90 y principios de este siglo que iniciaron a tantísimos como nosotros en este multiverso de gustos y aficiones. Nos acompañan en este descorche de champagna y lluvia de papel picado, videojuegos simbólicos como **Resident Evil Zero** y **Final Fantasy VII**; el regreso de un grande como los **X-Files** a la pantalla chica y la despedida de un gigante del cine y el teatro como lo es **Alan Rickman**. Pero no solo de lo viejo vivimos, dirían los empleados del PAMI, también los traemos en nuestro DeLorean hacia el presente, para la dama y el caballero les compartimos lo más destacado en videojuegos, cómics, películas, series, entrevistas y animé. No saques los brazos por la ventana ni te levantes de tu asiento antes de terminar el recorrido, "en casa te lo van a agradecer".

PÁGINA 73





STAFF

DIRECCIÓN & DISEÑO

Alejandro Anzoleaga **@lale11**

EDICIÓN Y CORRECIÓN

Natalí Toiw **@natali_toiw**

ESCRIBEN EN ESTA EDICIÓN

Federico Coronel **@Fedeguitar**

Solowi Fawles **@ilaleicSoloist**

Federico Lo Giudice **@okelfo**

Germán Perrotta **@GerJP**

Matías Puga **@ThatPBloke**

Eugenio Novas **@Uquelele_**

Laura Petroff **@monkeylibrium**

Carlos Pollastri **@Vegecurioso**

Nicolás Dziuban **@Razzo22**

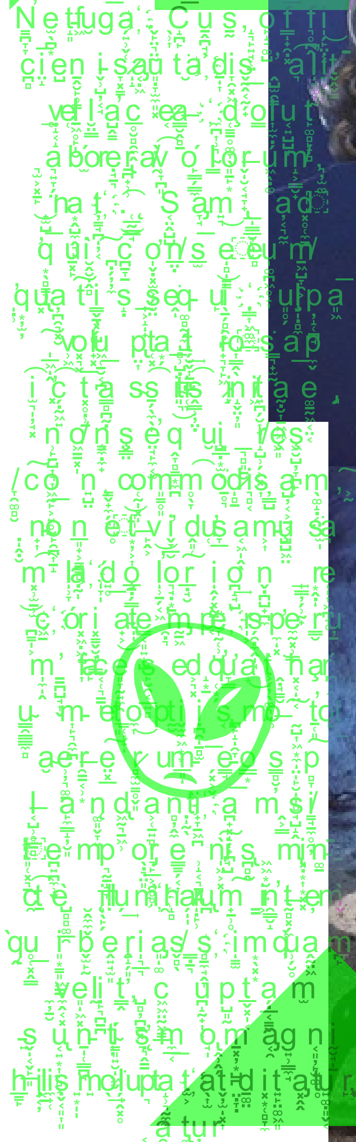
SUMATE

¿Te interesa escribir? Contáctanos vía e-mail mediante **PR@glitchyframes.com**

GL!TCHY FRAMES

◥ **Año 1 - Nº 1 - Febrero 2016**

◥ **Distribución gratuita**





MENÚ





Destacados

Lanzamientos Febrero 2016



Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**



Unravel



Xbox One, PlayStation 4 y PC

Desarrollado por Coldwood Interactive en colaboración con Electronic Arts Unravel introduce a Yarny, una pequeña criatura hecha de lana que se irá desenrollando a medida que avanza. **Unravel** promete ser un plataformero con puzzles visualmente impresionantes, con una historia emocionante, contada por completo sin palabras, sobre el amor y las relaciones/lazos en la vida.



Assassin's Creed Chronicles: Russia

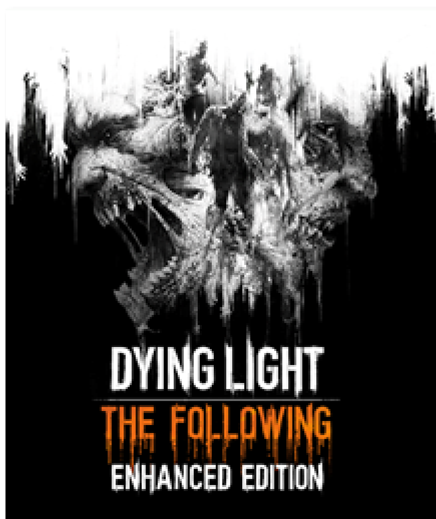


Xbox One, PlayStation 4, PS Vita y PC

Luego del lanzamiento de **Chronicles: India** y sus mejoras respecto a su entrega anterior, las expectativas por la tercer y última entrega de la trilogía, **Chronicles: Russia**, crecieron. Nikolaï Orelov, un asesino que quiere alejarse de Rusia con su familia, deberá realizar una última misión para la Orden; infiltrarse en la casa donde los bolcheviques retienen a la familia del Zar y robar un artefacto por el que los Asesinos y Templarios lucharon durante siglos.



— **NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)**



Dying Light: The Following Enhanced Edition



Xbox One, PlayStation 4 y PC

La nueva y mejorada versión del survival lanzado en el 2015. Esta nueva edición cuenta con un nivel completamente nuevo de dificultad llamado Modo Pesadilla, 250 Niveles Leyenda especiales para desbloquear, nuevo sistema de objetivos diarios y semanales, y la nueva expansión **Dying Light: The Following** que añade vehículos y nuevos territorios por descubrir. Además de eso, **Enhanced Edition** incluye todos los DLC previamente lanzados, mapas hechos por la comunidad y más.



Far Cry Primal



Xbox One, PlayStation 4 y PC

Los premiada franquicia **Far Cry** está de regreso con mucha acción, peligros y aventuras cuando la humanidad está luchando por sobrevivir durante La Edad de Piedra. El juego nos desafía a sobrevivir y conquistar este innovador mundo abierto, con una impresionante ambientación y encuentros salvajes impredecibles con la nueva función de poder domar animales.



Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2



Xbox One, PlayStation 4 y PC

La secuela del colorido y divertido multiplayer basado en en el universo del clásico *Tower Defense* **Plants vs Zombies** regresa con más contenido que nunca, nuevos personajes y modos competitivos y cooperativos de hasta 24 jugadores (o juega en solitario contra la IA en todos los modos de juego). **Garden Warfare 2** también introduce Backyard Battleground, un mundo abierto donde podremos jugar con hasta tres amigos y completar misiones diarias y desafíos.



— NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)



It's Free!

PlayStation Plus y Games With Gold Febrero 2016

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**

GAMES WITH GOLD
Four free games. Unlimited fun.
$75+ in value, play them all on Xbox One
Feb 1-29 $19.99 Free
Feb 16-March 15 $29.99 Free
Feb 1-15 $9.99 Free
Feb 16-29 $19.99 Free

Microsoft anunció los títulos para Xbox 360 y Xbox One que todos los usuarios de Xbox Live con suscripción **Gold** podrán descargar de forma *gratuita* durante el mes de febrero. Nuevamente los dos títulos de Xbox 360 también serán compatibles con Xbox One.

El primer título para Xbox 360 será **Sacred Citadel** del 1 al 15 de febrero, seguido por **Gears of War 2**, del 16 hasta el 29.

Para Xbox One los títulos son: **Hand of Fate** desde el 1 al 29 de enero, y a partir del 16 de febrero hasta el 15 de marzo **Styx: Master of Shadows**.

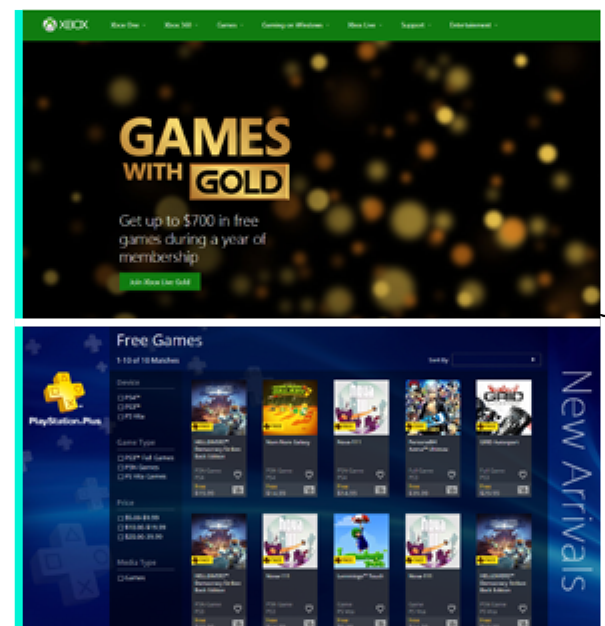
¿CÓMO LOS CANJEO?

Suele pasar que uno no tenga espacio suficiente en el disco rígido para canjear los juegos gratuitos y así no perderlos una vez finalizado el mes, pero quizás no sabían que también existe otra alternativa además del Store de las consolas para canjear los juegos:

Xbox: En *Xbox.com* a través de ***este enlace*** y luego descargarlos desde el historial en la consola. O también con **Xbox One Smartglass**, la aplicación móvil cuenta con su propio store donde podemos canjear los juegos gratuitos sin necesidad de instalarlos.

PlayStation Network: En el Store web de PlayStation través de ***este enlace*** donde deben iniciar sesión con su cuenta de PSN, agregar los juegos al carrito y luego hacer checkout. Una vez hecho esto los juegos aparecerán en la biblioteca de su consola listos para instalar. O con **PlayStation App**, abriendo el store desde la aplicación móvil, disponible para iOS y Android, y siguiendo los mismos pasos como el Store web.

Tip: Estas variantes al store de la consola también sirven para aquellas personas que sean Xbox Gold o PS+ y todavía no hayan hecho el cambio a la nueva generación de consolas. De esta forma si algún día deciden hacer el cambio ya empezarán con varios juegos listos para descargar.





Por otra parte, **Sony** anunció los títulos que todos los usuarios de **PSN** con suscripción activa de **PlayStation Plus** podrán descargar de forma *gratuita* durante el mes de febrero.

En **PlayStation 3** otorgan a *Persona 4 Arena Ultimax y GRID Autosport*. En **PlayStation 4** encontramos a *Helldivers* (Cross-buy con PS3 y PS Vita) y *Nom Nom Galaxy*. Mientras que en **PlayStation Vita** tenemos *Nova-111* (Cross-buy con PS3 y PS Vita) y *Lemmings Touch*.

Además, **Sony** confirmó el regreso de *Vote to Play*, la función donde los usuarios de **PlayStation Network** eligen entre tres opciones el título que quieren recibir con **PlayStation Plus** el siguiente mes para **PS4**. Los candidatos para marzo son: *Action Henk* (RageSquid), *Assault Android Cactus* (Witch Beam Games) *y Broforce* (Free Lives). Los miembros pueden votar a partir del 9 hasta el 22 de febrero y solo la elección más popular se ofrecerá gratis en marzo.

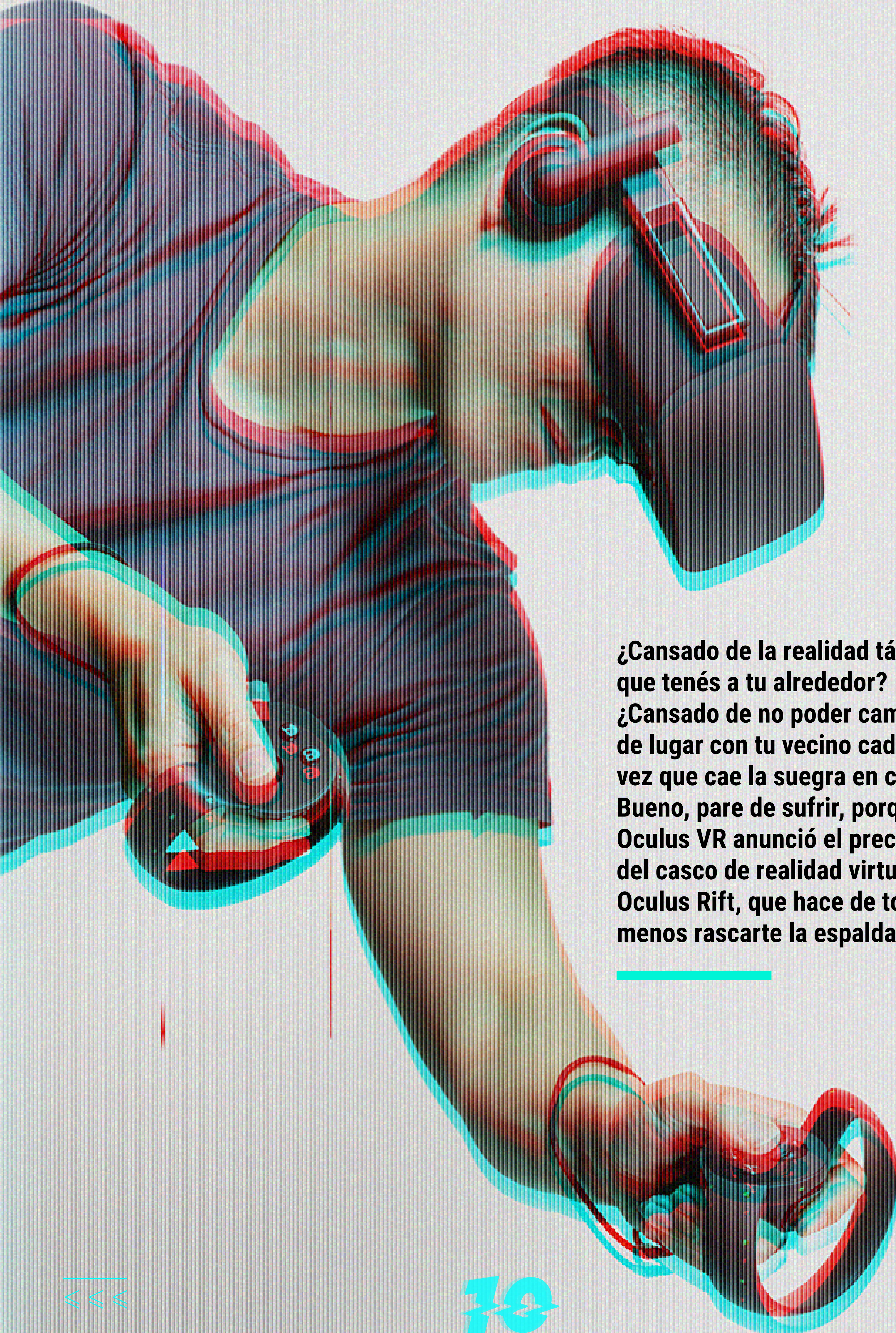


VOTE TO PLAY

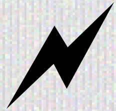
Action Henk! es un juego de carreras (a pie) muy divertido para jugar con amigos. Para ganar tendremos que saltar, deslizarnos y correr por un escenario formado por juguetes. Deberemos controlar bien el momento en que realizamos cada acción, ya que un error nos puede puede costar la carrera.

Assault Android Cactus es un reconocido juego con una acción frenética, perfecto para jugar en modo cooperativo. El juego se caracteriza por controlarse utilizando los dos joysticks para moverse y disparar.

Broforce es un juego de acción de estética píxel que recuerda a los clásicos de los 90. Cuenta con un modo cooperativo local y online que te permitirá jugar con amigos y rescatar a todos los rehenes del terrorismo que atenta contra la libertad mundial.



¿Cansado de la realidad tácita que tenés a tu alrededor? ¿Cansado de no poder cambiar de lugar con tu vecino cada vez que cae la suegra en casa? Bueno, pare de sufrir, porque Oculus VR anunció el precio del casco de realidad virtual, Oculus Rift, que hace de todo menos rascarte la espalda.



Oculus VR en la Consumer Electronics Show 2016

La realidad virtual cada vez más cerca de los hogares

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**

El pasado 6 de enero, durante el Consumer Electronics Show 2016 (CES) en Las Vegas, la compañía que desarrolla tecnología de realidad virtual, **Oculus VR**, realizó grandes anuncios relacionados al lanzamiento de su tan esperado casco de realidad virtual **Oculus Rift**, pero antes de hablar sobre su futuro retrocedamos un par de años con un breve resumen sobre sus orígenes.

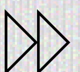
Con la idea de desarrollar un casco de realidad virtual que fuera más eficiente que los disponibles en el mercado de ese momento, Palmer Luckey fundó **Oculus VR**, compañía que más adelante se convertiría en filial de Facebook, y dos meses más tarde, en agosto de 2012, publicaría su proyecto, **Oculus Rift**, en el reconocido sitio de crowdfunding Kickstarter.



La campaña en Kickstarter fue exitosa, cumpliendo su objetivo en menos de un día y finalizando con una recaudación total de 2.5 millones de dólares, precisamente un 974% más de lo planeado para llevar a cabo el proyecto.

En marzo de 2013, **Oculus VR** comenzó a enviar el *Development Kit 1*, también conocido como *Oculus DK1*, a aquellas personas que habían apoyado el proyecto de Kickstarter con 300 dólares o más y a las que habían realizado el pre-order por el mismo precio una vez fundado el proyecto. El DK1 fue retirado del mercado en marzo de 2014, días antes de la presentación del DK2 durante la Game Developers Conference (GDC).

El *Development Kit 2* ofrece varias mejoras clave por sobre el DK1, tales como una resolución más alta (960 × 1080 por ojo), pantalla OLED, mayor frecuencia de actualización, seguimiento de posición, cable desmontable y no necesita la caja de control externo.



Oculus VR en la CES 2016

Como se mencionó previamente, **Oculus VR** estuvo presente en la CES 2016 donde anunció que la versión para consumidores llegaría durante el primer trimestre del año con preventa ya disponible a un precio de **599 dólares**.

Obviamente el público no tardó en criticar el precio ya que habían dicho que la versión final costaría lo mismo que el DK1 (aproximadamente unos 350 dólares), lo que llevó a Palmer Luckey a defender el anuncio diciendo: "La gente siempre va a salir en contra de cualquier precio", durante una entrevista con la revista Variety.

A pesar de las críticas, las preventas fueron un éxito rotundo y actualmente es imposible conseguir un bundle para los primeros días de lanzamiento; todas las órdenes realizadas después del 15 de enero tienen fecha de entrega estimada para mediados de julio de 2016.

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

En la web de Oculus existe la posibilidad de descargar una aplicación para saber si nuestra computadora es compatible con el casco de realidad virtual. Los requisitos son los siguientes:

Tarjeta gráfica: Equivalente o superior a una NVIDIA GTX 970 o una AMD R9 290.
Procesador: Equivalente o superior a un Intel Core i5-4590.
RAM: 8GB o superior.
Puerto de salida: HDMI 1.3
Puerto de entrada: 3 USB 3.0 más uno USB 2.0
Sistema operativo: Windows 7 Service Pack 1 de 64 bit o superior.

Dado que requiere de una computadora medianamente potente, la compañía se asoció con Dell, Alienware y Asus para lanzar al mercado la línea de computadoras "**Oculus-Ready**" con precios que comienzan desde los 1.500 dólares.

Una de las grandes sorpresas de la CES fue que todos aquellos que apoyaron el proyecto en Kickstarter con la compra del DK1 recibirán la versión para consumidores de forma **gratuita** a modo de agradecimiento.

Por otra parte, la compañía confirmó que los **sticks Oculus Touch** no saldrán a la venta hasta la segunda mitad del año. Los sticks inalámbricos compatibles con **Oculus Rift** -similares al "Nunchuk" de Nintendo Wii- ofrecen una mejor experiencia e interacción más precisa con el mundo virtual. Cada *Touch* viene con un stick analogico, dos botones en la parte superior y dos gatillos.

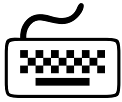

CV1 (CONSUMER VERSION 1)


LUCKY'S TALE

¿Qué incluye el nuevo modelo?

El modelo de **Rift** para consumidores incluye el casco de realidad virtual, sensor de movimiento, control remoto, gamepad de Xbox One y una copia del colorido plataformero **Lucky's Tale.** Además, todos los bundles de preventa incluirán una copia del juego multijugador **EVE: Valkyrie**.


EVE: VALKYRIE



[ESC] ROTO

Imposible escapar de las Aventuras Gráficas del 2016

Texto Solowi Fawles **@ilaleicSoloist**





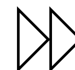
Si ya te cansaste de dar vueltas por la página de Telltale Games y la función de búsqueda en el blog de amigos del mago Nico te está sacando canas verdes, acá te mostramos un vistazo de lo que les depara el 2016 a los gráfico-aventureros.

La gente de **Skygoblin** se prepara para lanzar en septiembre la tercera entrega de uno de los juegos que más apunta a convertirse en un clásico del género: **The Journey Down**; una aventura noir con raíces africanas, aclamada durante los últimos años, considerada como la fusión perfecta entre *Grim Fandango* y *Monkey Island*. La historia de **Bwana** y **Kito** en un peligroso viaje hacia tierras exóticas busca concluir en un juego más grande y ambicioso que sus predecesores.

Hablando de finales apasionantes de sagas prometedoras, el sexto y último capítulo de **The Dream Machine**, la aventura gráfica hecha de arcilla y cartón, llegará en los próximos meses con la tan esperada conclusión de su historia sobre sueños y voyeurismo creada por la gente de **Cockroach Inc.**



Para aquellos que buscan un ambiente más oscuro y misterios más grandes, **Wadjet Eye Games** trae **Shardlight** (mencionado en el fascículo anterior), una aventura gráfica con temática distópica, mientras que **Pendulo Studios** anunció recientemente la precuela de **Yesterday** (conocida como **Yesterday Origins**) donde se descubre el bizarro pasado del protagonista, comenzando por su relación con la inquisición española.









¿Qué? ¿Quieren MÁS misterios? ¿TAN cebados están con "Be Cool, Scooby Doo!"?

Bueno, si son aficionados a los clásicos, los legendarios detectives Sherlock Holmes y Hércules Poirot vuelven a las andadas en **Sherlock Holmes: The Devil's Daughter**, el nuevo título de la franquicia de **Frogwares**, y **The A.B.C. Murders**, basado en el libro homónimo de la autora Agatha Christie que ya se puede disfrutar a desde el 4 de febrero.



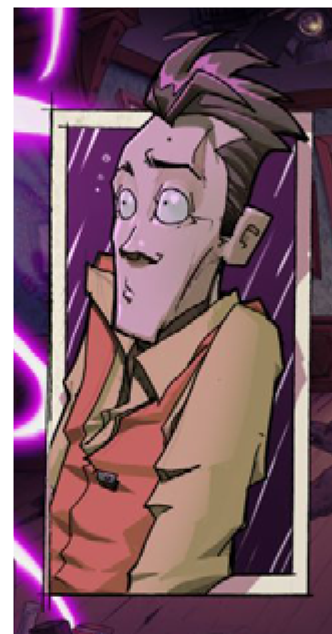
SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER



THE A.B.C. MURDERS

¡Atención! Se solicita a los lectores con problemas cardíacos y/o de hipertensión que por favor se alejen de la revista mientras se anuncia...

THE INTERACTIVE ADVENTURES OF DOG MENDONÇA AND PIZZA BOY



¿Por qué las mayúsculas? Porque tras el ascuas que dejó uno de los kickstarters más emocionantes del año pasado, no se podía anunciar de otro modo. Los chicos de **OKAM Studio** presentan esta aventura detectivesca con elementos paranormales protagonizada por un hombre lobo portugués que trabaja como detective; y su compañero, un ex repartidor de pizza. Pudimos probar este juego en la segunda edición del evento argentino de desarrolladores, *#MeetTheGame*; y desde ya les advertimos que se preparen para algo estupendo. Siguiendo la línea de juegos con



THE INTERACTIVE ADVENTURES OF DOG MENDONÇA AND PIZZA BOY

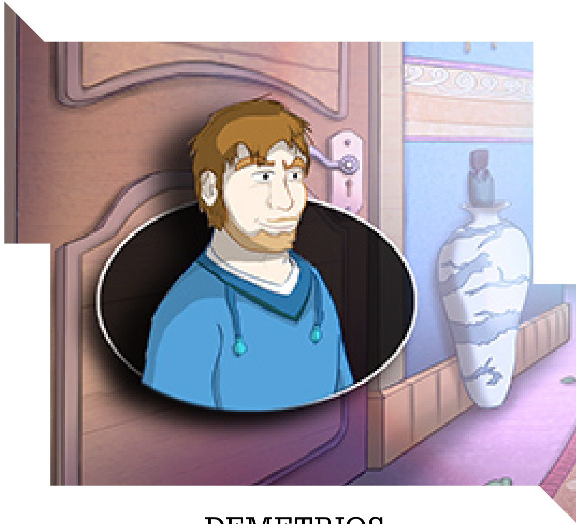


WAILLING HEIGHTS

monstruos que tuvimos el honor de testear, **Wailling Heights** se encuentra en pleno proceso para conseguir el greenlight en Steam. La aventura musical desarrollada por **Outsider Games** se dio a conocer hace tan solo unos meses, con una recepción bastante positiva.

¿Y qué hay del buen cinismo y sátira, preguntarán, tan presentes en aquellas aventuras gráficas que nos hicieron reír a carcajadas?

Para contestar a eso, traemos dos estupendas recomendaciones a tener en cuenta: **Thimbleweed Park** y **Demetrios**. La primera consiste en el nuevo juego de Ron Gilbert y Gary Winnick (creadores del icónico Maniac Mansion) que saldrá a mediados de este año.



DEMETRIOS



A través de cinco personajes jugables se busca desenredar las intrincadas historias que se presentan con innumerables guiños a series tales como *X-Files*, *Twin Peaks*, *True Detective* e incluso un poquito de las obras de Stephen Hawkings, como para dejar en claro que la meta es atraparte desde el primer momento. La segunda se trata del primer juego traído por la compañía francesa **COWCAT**. Presentado como "Una GRAN aventura cínica", **Demetrios** pone al jugador en la piel de Bjorn Thonen, un anticuario que debe resolver el misterio detrás del robo que sufrió tras haber vuelto a casa completamente borracho (La única historia más antigua que la de "chico conoce a chica").



THIMBLEWEED PARK

Con todas estas recomendaciones es claro que se avecina un gran año para el género; repleto de desarrolladores listos para traer nuevas y emocionantes aventuras gráficas y con suerte, las suficientes para tener más de un **[ESC]roto** este año.







Entrevista a The Argie

"TWITCH PASÓ DE SER 'VER A GENTE JUGAR' A QUERER TENER UNA EXPERIENCIA"

Entrevistador Alejandro Anzoleaga **@lale11**

IDENTIKIT

NOMBRE
Ignacio Agustin Estanga
APODO
The Argie
NACIONALIDAD
Argentino
PROFESIÓN
Gerente de Relaciones de Twitch para Latinoamérica
SOCIALES
Twitch.tv/TheArgieTV
Twitter.com/TheArgie



Twitch es actualmente la plataforma número uno en la transmisión de contenidos de videojuegos por Internet, con una comunidad de más de 1.5 millones de usuarios que transmiten o miran y chatean sobre videojuegos. En promedio, **Twitch.tv** tiene más de 100 millones de visitas mensuales.

twitch

Ante el gran impacto que **Twitch** y su crecimiento está generando sobre la cultura de los videojuegos y los hábitos de los jugadores, entre torneos de e-Sports millonarios y Partners (Socios) que ganan dinero transmitiendo contenidos, fuimos directo a la fuente a charlar con uno de los



representantes de nuestra región: **The Argie**, como lo conocen en su ambiente, es **Gerente de Relaciones de Twitch** para Latinoamérica y **Partner** de la plataforma.

Su pseudónimo viene de su identificación como Argentino, según explicó él durante la entrevista con **Glitchy Frames**: *"Cuando empecé mi carrera como comentarista de videojuegos sabía que tener un cierto grado de fama iba a ser muy complicado, y no quería tener un nickname como Siegfried o Nightmare, algo así tan llamativo. Entonces dije: 'quiero que se acuerden fácilmente de quién soy'. Que digan: 'Argie, ah, el argentino, Argie'. Funciona en muchos niveles".*

Contanos cómo comenzaste y el laburo que hacés en Twitch.

–Arranqué siendo comentarista de videojuegos. Ahí llegué a ser socio de la empresa (Partner). Estuve como partner durante un año o año y medio hasta que fui a Blizzcon (California) donde conocí al chico de operaciones de Twitch, a uno de los representantes, que es el que ahora se encarga de la región de Ucrania, Bielorusia y Rusia. De ahí, me presentó al CEO, nos llevamos bien, y tres días después ya estaba teniendo una entrevista, y después de cuatro entrevistas quedé como gerente regional.

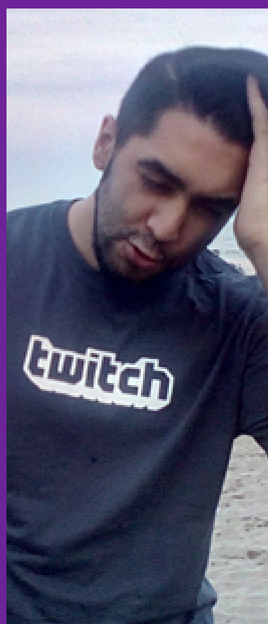
Actualmente, ¿Cuál es la prioridad de Twitch para Latinoamérica?

–La misma prioridad que tenemos en todos lados, con la salvedad de que al ser una región emergente tenemos más cosas para hacer. Queremos tener, al igual que en el resto del mundo, una calidad de servicio lo más alta posible, tener el contenido en la página principal curado para que aparezcan los canales más relevantes. Estamos haciendo un buen trabajo también en redes sociales para poder estar en todos lados: Facebook, Twitter. Nos concentramos en la estructura, para que salga todo cada vez mejor, y buscamos más partners que hagan buen contenido para nosotros.



LA ENTREVISTA TUVO LUGAR EN LA COSTA DE GESELL, BUENOS AIRES.
IZQUIERDA: @THEARGIE
DERECHA: @LALE11

"No hay que ser tímido ni inhibido en Twitch. Uno tiene que hacer lo que la gente quiere ver, sin desviarse mucho del propio ser."



¿Qué recomendarías para alguien que recién empieza a transmitir contenido?

–No esforzarse por ser famosos. La fama es algo que ocurre cuando estás ocupado haciendo otras cosas. Por ejemplo, yo empecé relatando videojuegos porque era lo que yo quería hacer. Era mi proyecto y vino acompañado de una cierta fama. Recomiendo que las personas eviten pensar que si juegan tal juego o hacen tal cosa los va a ver más gente. No hay que ser tímido ni inhibido en Twitch. Uno tiene que hacer lo que la gente quiere ver, sin desviarse mucho del propio ser.

¿Qué tan difícil es llegar a ser partner en Latinoamérica? ¿Hay que jugar e-Sports?

–Mucha gente piensa que por jugar *e-Sports* va a llegar a ser partner rápidamente, pero hay muchos más jugadores profesionales que gente que haga buenos podcasts. Conozco cuatro podcasts entre 280 millones que son hispano hablantes y otros dos en Brasil. Pero sí conozco veinte jugadores de e-sports por país. El camino más rápido es hacer lo que uno quiere hacer, lo que permite tener constancia, no cansarse ni quemarse; hablar mucho, contar tu historia. A la gente le gusta tener a alguien con quien puede tener algo en común; y hacerse amigo de todos.





¿Cómo se hace el trámite de un partner de Twitch en Argentina?

–Justo en el caso de Argentina es bastante complicado, y al igual que sucede en Venezuela, tenemos restricciones en cuanto a las medidas que tiene PayPal, que no permite pasar el dinero directamente por ese medio a tu cuenta bancaria. Si se puede en Brasil, Chile, Uruguay y demás, recibir el pago por transferencia bancaria. En Estados Unidos se puede mediante cheques también. **Twitch** y el socio tienen que firmar un contrato, pero una vez que está firmado y el socio recibe la plata, ya es responsabilidad del individuo ver cómo lo saca [de PayPal], como lo blanquea, tener todo en orden. En mi caso, cuando fui partner, tuve que hacerme monotributista como comentarista. Formo parte de la Sociedad Argentina de Locutores, entonces, estoy en el sindicato de locutores tengo monotributo y lo uso para cosas de producción.

¿Hay novedades sobre la migración de los videos en Flash a HTML5, para que quienes tengan una pobre conexión puedan ver correctamente Twitch en HD?

–Sí, estamos haciendo un roll out de HTML5 de a poco. Lo anunciamos en noviembre. La idea es que cuando tengamos el blog en español podamos mostrar todas estas cosas que vamos sacando. Estamos rolleando HTML5, no sé por qué porcentaje vamos, pero ya mucha gente tiene el reproductor actualizado. Para que sea full HTML5 vamos a ver cuanto tardan los ingenieros, estamos tratando de sacarlo lo más rápido posible, pero siempre es una cuestión de prueba y error. Por ejemplo, cuando pasamos de Flash al nuevo sistema, le agregamos delay a la transmisión permitiendo que mucha más gente pueda usar **Twitch**, que se vea mejor, con un delay de hasta un minuto. Poco a poco empezamos a cortar ese retraso en la transmisión hasta llegar a 30 o 15 segundos. Cada vez que se cambia una variable, otra más cambia, y hay que encontrar el balance.



“

Twitch y el socio tienen que firmar un contrato, pero una vez que está firmado y el socio recibe la plata, ya es responsabilidad del individuo ver cómo lo saca [de PayPal].





-¿Qué pensás sobre la política de prohibiciones de juegos en Twitch y sobre el caso de Yandere Simulator, entre otros?

–En el caso particular del *Yandere Simulator*, nosotros no dijimos exactamente por qué lo hicimos. La mayoría de los juegos prohibidos (“Baneados”) que tenemos son Adults Only (AO +18) dentro del rango que tiene ESRB, a diferencia del Mature (M +17) que sí se puede. Si el objetivo del juego es “destruir el universo” (como en *Hatred*) y es AO, la idea es no tener ese contenido en la plataforma. Nuestro sitio no tiene una barrera que pregunta tu edad, y por eso es más difícil regular ese tipo de contenidos. Sería raro ver que expliquemos por qué se prohíbe un título ya que dicen que si uno

publica cual es la metodología de selección, la gente se preocupa por ver cómo hacer trampa, en lugar de sacar el mejor contenido posible.

¿Hacia dónde creés que va el uso de Twitch en cuanto al entretenimiento en general?

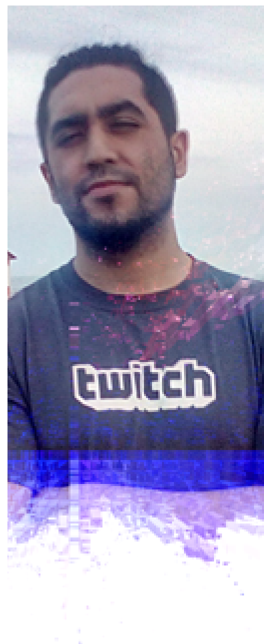
-El contenido va evolucionando, mutando. Twitch pasó de ser 'ver a gente jugar', a querer tener una experiencia. Pero no hay una planificación de contenido al nivel de contar historias. La forma es muy libre y creo que lentamente se va a ir yendo más hacia esa planificación y la búsqueda de que a la gente le guste el contenido que cada uno haga.

¿Creés que los servicios de transmisión como Twitch cambiaron el panorama de los videojuegos?

-Totalmente. En el caso de Twitch, está presente en cualquier estrategia de marketing que se le ocurra a cualquier distribuidor o desarrollador. La gente no está mirando un trailer del juego, sino que está ahí, viendo a alguien jugándolo. Es la mejor manera posible de mostrar una review. También interactúa muy bien con otras formas de hacer reviews.

-¿Qué te gusta jugar generalmente?

-Más que nada me gustan los juegos de estrategia, sobre todo *Grand Strategy* o



“

Twitch está presente en cualquier estrategia de marketing que se le ocurra a cualquier desarrollador o distribuidor.



ASÍ ES, EN GLITCHY FRAMES OCURREN COSAS MUY LOCAS

Victoria II. Siempre intento ver que tanto llego a conquistar de Latinoamérica desde Argentina. El *X-COM* me gusta muchísimo. A veces, cuando me quiero relajar, juego al *Car Mechanic Simulator*, porque no sé nada de autos y me gusta ver y aprender. Mis gustos se van dando por lo que me atrae durante el mes. Por ejemplo, ahora me van a regalar un volante *Logitech G29* y voy a aprender a manejar jugando a, no sé, *Project Cars* o a todo lo que se pueda jugar.

-¿Qué pensás de los errores? ¿Alguno te hizo repensar o rever las cosas en tu vida?

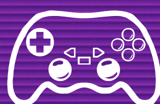
-Cuando tenía una PC con Windows 98, era toda una experiencia instalar un juego y hacer que ande. Ese es un aspecto, intento arreglar las cosas lo más posible. Otro lado es que, cuando algo se rompe, ver que cosas locas ocurren. En el *Mario*, por ejemplo, yo sin querer hacía *cartridge tilting*, es decir, movía el cartucho y se ponían unos puntos blancos en la pantalla, en los pixeles o sprites, y encontraba que eran bloques escondidos en el aire. Después descubrí que mover el cartucho era algo que se hacía casi a modo de arte. Es lindo ver cómo con algo roto, no intencional, se termina descubriendo algo mucho más groso.

¿Qué esperás de este 2016?

-Que tengamos el mejor servicio posible. Que **Twitch** aparezca, por ejemplo, en la tele. Que exista la misma pregnancia que tiene YouTube con el mainstream actual. No quiero que **Twitch** se haga mainstream, porque quiero que tenga sus lugares oscuros dentro de lo enorme que es, pero sí que se haga lo más conocido posible para hacer las cosas más interesantes. Y para mi vida, quiero terminar el *backlog* de Steam porque tengo un montón de juegos que sigo comprando y sigo no jugando; tener un six pack, hacer mucho ejercicio, comer bien. Este es el año que lo voy a lograr, creo, estoy cerca... (entre risas).



TWITCH.TV/GLITCHYFRAMES



MUY PRONTO NOS VERÁN
ROMPIENDO JUEGOS
EN TWITCH



INGRESÁ Y CLICKEÁ EL
CORAZÓN PARA SEGUIRNOS!







FACEBOOK.COM/GLITCHYFRAMES



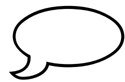




TWITTER.COM/GLITCHYFRAMES







Hoy en día, Steam es la plataforma por excelencia elegida por los jugadores de PC. Desarrollada por *Valve*, con *Gabe Newell* como su padre fundador, ofrece simplicidad y eficiencia en el manejo de nuestros títulos preferidos tanto a la hora de jugar como de comprar.

TUTORIAL 2 EN 1

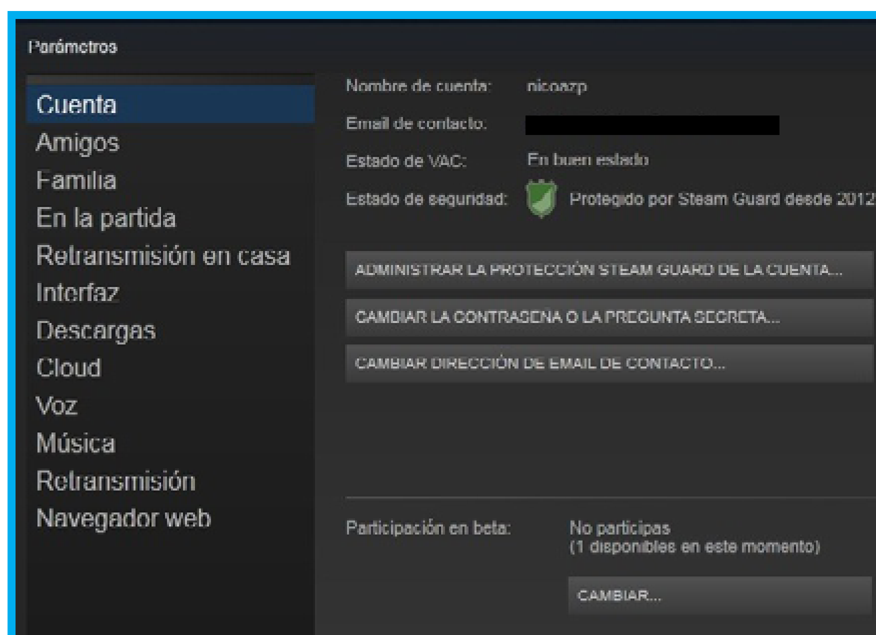
Cómo compartir tus juegos de Steam



Texto Nicolás Dziuban **@Razzo22**

Muchas veces, a pesar de todos los trailers y gameplays, uno se encuentra indeciso a la hora de adquirir un nuevo juego. En el mejor de los casos, se tiene algún amigo de confianza que puede prestarnos su cuenta o invitarnos a probarlo, pero esto no siempre pasa. Por suerte, **Steam** tiene un sistema llamado **Family Sharing**, que permite compartir nuestra biblioteca de juegos sin necesidad de revelar nuestra contraseña y con la comodidad de poder administrar a quién le damos permiso de utilizarla.



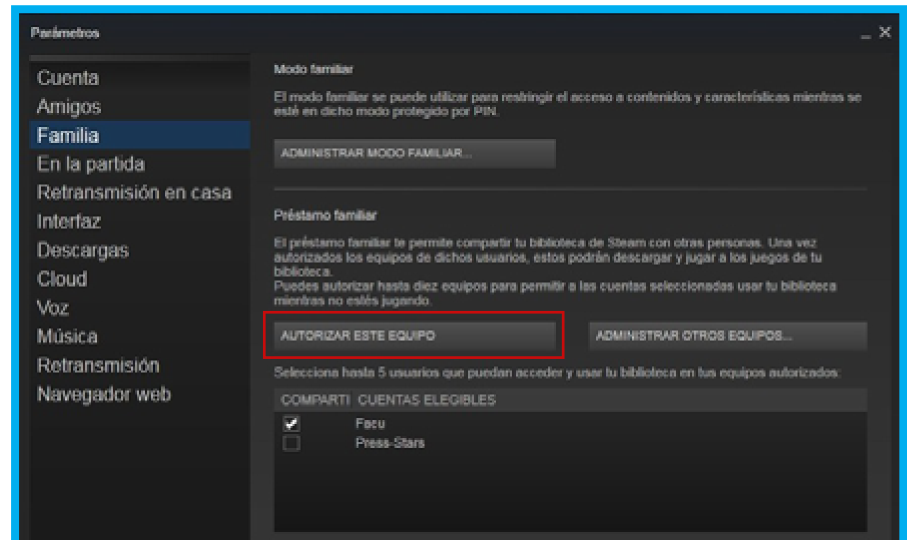


¿Cómo utilizo Family Sharing?

El primer requisito para poder acceder al sistema de préstamos es tener la protección **Steam Guard** activada. Esto se hace en el cliente de Steam accediendo a *Steam > Parámetros > Cuenta*. El siguiente paso es ir a *Parámetros > Familia*, donde podremos autorizar equipos y usuarios específicos con los cuales compartiremos la biblioteca.

Para solicitar acceso a la biblioteca de un determinado usuario, el mismo deberá haberse logueado al menos una vez en nuestra PC para otorgarnos acceso. Si tenemos instalado algún juego que él posea y nosotros no, podemos solicitarlo nosotros cuando intentemos utilizarlo. En

ese momento, nos dará la opción de comprarlo o solicitar acceso a la biblioteca de su legítimo dueño. En caso de ser aceptados, tendremos acceso a todos los títulos de dicho usuario. Es posible **compartir la biblioteca con hasta diez (10) equipos** al mismo tiempo, y con **hasta cinco (5) cuentas diferentes**. Esto no significa que cada cuenta puede tener diez equipos desde los cuales acceder, sino que cinco cuentas diferentes pueden acceder a la biblioteca desde cualquiera de los diez equipos autorizados.



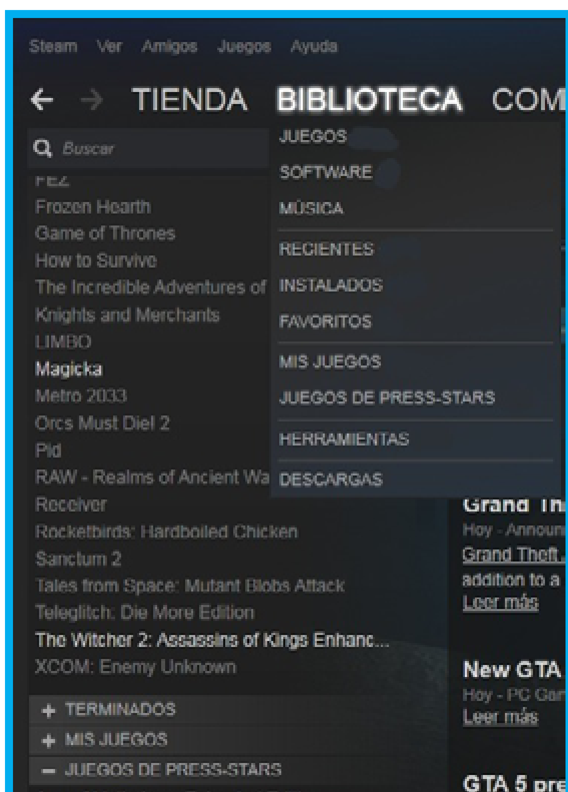
¿Qué limitaciones tiene?

La primera limitación, y la más básica, es estar conectado a internet. No podremos disfrutar de los títulos prestados sin una conexión a internet debido a que el cliente tiene que validar los permisos correspondientes.

La segunda limitación, y tal vez la más importante a entender, es que sólo un usuario puede acceder a una biblioteca compartida en un momento dado. De esta manera, sólo podremos jugar si ningún otro usuario está jugando algún título de dicha biblioteca, sea cual sea. A su vez, el dueño original es quien tiene prioridad, por lo que en el momento en que decida utilizar algún juego, el usuario invitado que esté en la misma biblioteca tendrá unos minutos para dejar de jugar o adquirir el juego.

> *Family Sharing viene bien para compartir una biblioteca con familiares o amigos con el fin de reducir gastos.*

Existen otras limitaciones menores, que siempre es bueno conocer. Como se mencionó antes, las bibliotecas se comparten en su totalidad, no es posible otorgar o solicitar acceso a determinados títulos. Por otro lado, no todos los juegos de Steam están dentro del programa **Family Sharing**, ya que algunos requieren una clave, cuenta o suscripción de terceros. Por último, si bien podemos obtener logros y guardar las partidas en **Steam Cloud**, los juegos provenientes de una biblioteca compartida no nos darán **Cromos**.



GAME ON

Family Sharing es una buena idea para probar un juego el cual no sabemos si comprar o no, o incluso si sabemos que no lo vamos a comprar, pero tenemos ganas de disfrutarlo. También es útil para aquellos usuarios más esporádicos de Steam, a los que les viene bien compartir una biblioteca con familiares o amigos con el fin de reducir gastos.

¿Qué son? A continuación extendemos nuestra nota sobre los **Cromos** (**Trading Cards**) de Steam.



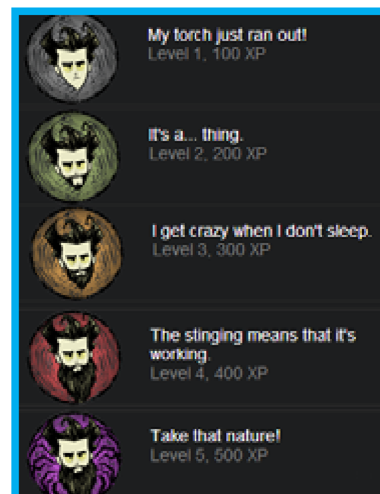


Aunque no lo parezca, mucha gente desconoce o no entiende la utilidad de las cartas o cromos de Steam. También está el caso de aquellos que saben cómo funcionan, pero desconocen otras cosas interesantes sobre ellos.

TUTORIAL 2 EN 1

Lo que necesitás saber sobre los Cromos de Steam

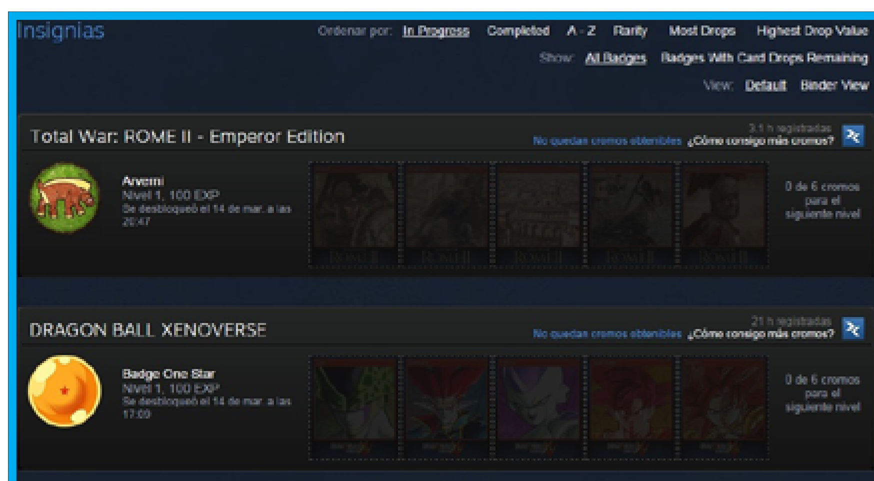
Texto Nicolás Dziuban **@Razzo22**

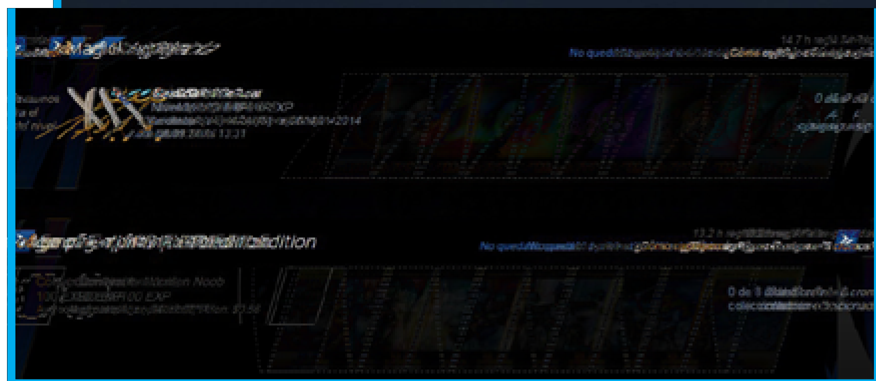


¿Qué son y para que me sirven?

Los **Cromos** de **Steam** son **trading cards virtuales** cuya utilidad base es la fabricación de **insignias**. La mayoría de los juegos posee insignias que podemos fabricar. Estas insignias o medallas no sólo sirven para demostrar nuestro fanatismo por algún título en particular, sino que además nos dan como recompensa fondos de perfil, íconos para el chat de **Steam** y a veces cupones de descuento para algún que otro juego.

Por otro lado, la fabricación de insignias nos da experiencia para aumentar nuestro nivel de cuenta de Steam. Además, fabricar varias veces la misma insignia aumentará su nivel, otorgando más y nuevas recompensas.





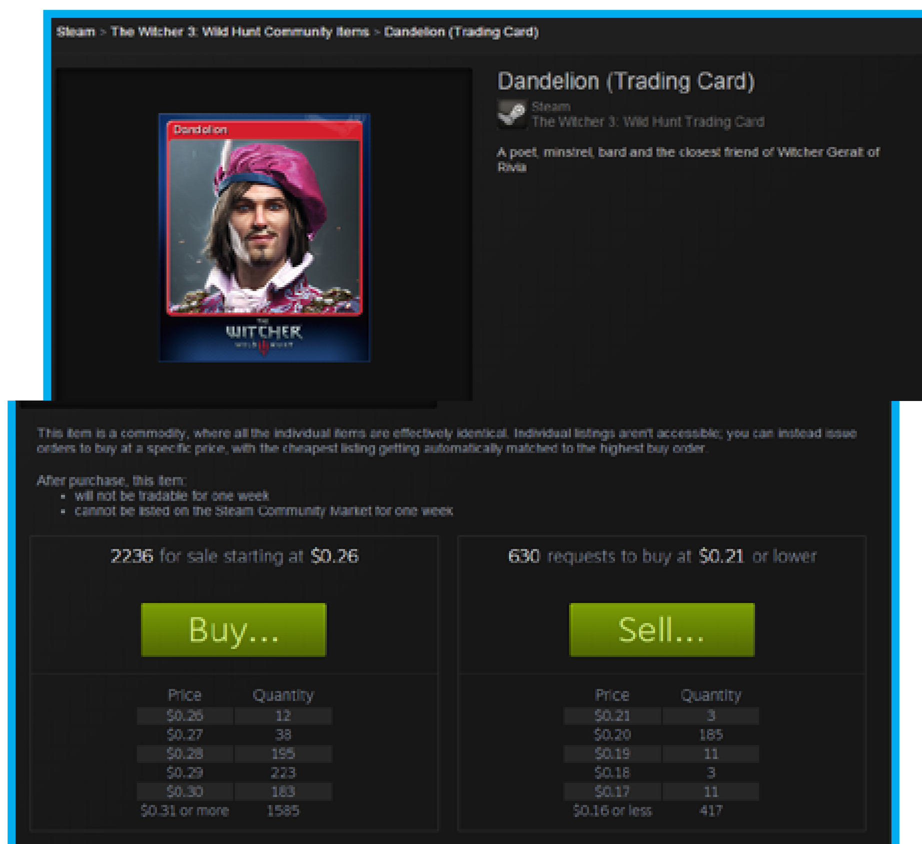
¿Y cómo los obtengo?

Los cromos pueden obtenerse de dos maneras: Jugar durante una determinada cantidad de tiempo cada juego nos otorgará una cantidad aproximadamente igual a la mitad de los cromos necesarios para completar su insignia. ¡OJO! Esto no quiere decir que nos dará todos diferentes; podríamos tener la mala suerte de que alguno esté repetido. Por otro lado, podemos comprarlos a través del mercado de la comunidad, recibirlos de un amigo mediante intercambio o comprar *booster packs*. El **precio** de cada **cromo** en el mercado varía según su **rareza**, la oferta y la demanda.

Por lo general, durante las primeras horas en las que se lanza un nuevo juego, sus cromos valen bastante, pudiendo llegar incluso hasta un dólar cada uno. Rápidamente, debido a la gran oferta, el precio decae hasta unos pocos centavos, aunque siempre hay excepciones.

Hay una excepción para los juegos free-to-play. Por ejemplo, para obtener cromos de **Dota 2** o **Team Fortress 2**, tendremos que realizar compras dentro del juego primero. Cada cierta cantidad de dinero gastado en el juego, recibiremos una carta. Otra opción es recurrir al mercado, como mencionamos antes. En cuanto a la rareza de los cromos, existen dos tipos: **común** y **reflectante** (**Foil**). Los **reflectantes** tienen un borde de otro color y son significativamente más caros si queremos obtenerlos mediante el mercado. **Con el set correspondiente de cromos reflectantes, la insignia fabricada también tendrá esta propiedad**. Sin embargo, la única diferencia real entre cartas o insignias comunes y reflectantes es la visual.







[CROMO REFLECTANTE]

El precio de cada Cromo en el mercado varía según su rareza, la oferta y la demanda.

Por último, durante las famosas rebajas de invierno o verano, si reunimos determinadas condiciones o participamos en los eventos que ofrece Steam, podremos acceder a cromos e insignias especiales.

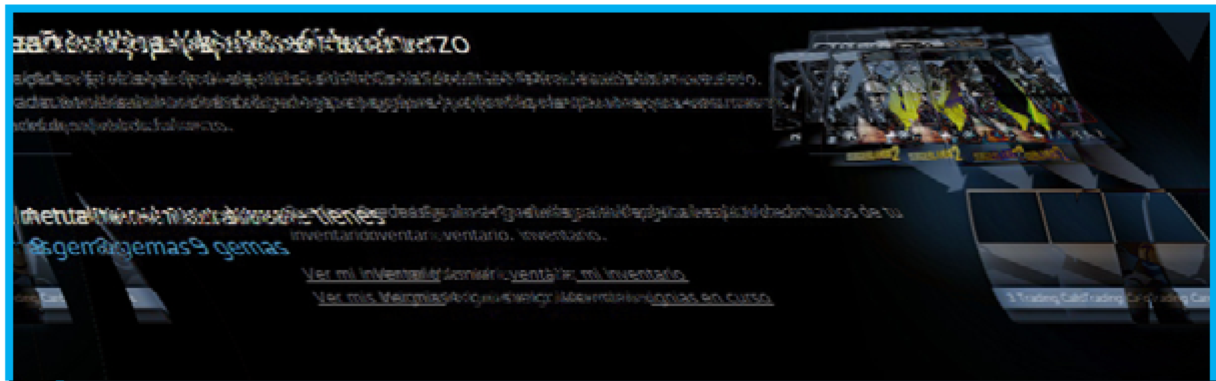
BOOSTER PACKS

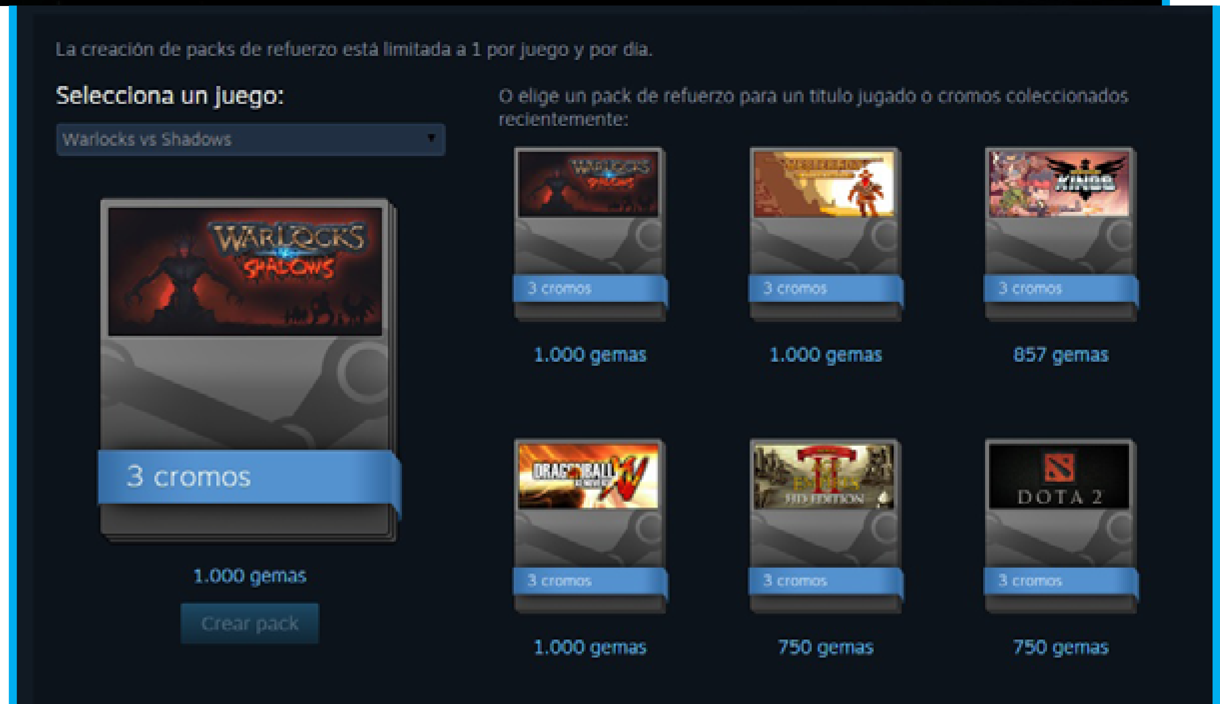
Los **booster packs** son paquetes que contienen tres cartas de un determinado juego, comunes o reflectantes. Podemos obtener **booster packs** por tres caminos. El primero y más directo es comprarlos en el mercado de la comunidad. A veces, comprar un **booster pack** es más barato que comprar esa cantidad de cartas por separado (o sea, apenas más barato). Otras veces, la comunidad decide desafiar la lógica, llevando el precio del pack por encima de lo que nos saldría comprar las cartas individualmente.

También se puede obtener un **booster pack** una vez que recibimos todos







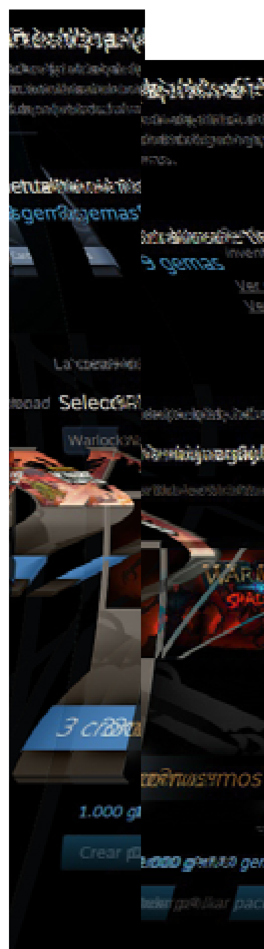


Con una buena cantidad de gemas, podemos crear un booster pack del juego que nos interese.

los cromos que un juego puede darnos "gratis" y nos convertimos en candidatos para recibir un pack de refuerzo. Estos son otorgados en forma aleatoria a los usuarios a medida que más y más gente crea insignias. La probabilidad de recibir un pack de refuerzo aumentará según el nivel de **Steam** de la cuenta:

Nivel 10: +20% de probabilidad
Nivel 20: +40% de probabilidad
Nivel 30: +60% de probabilidad
Nivel 40: +80% de probabilidad
Nivel 50: +100% de probabilidad
Etcétera...

El tercer y último camino es utilizando **gemas**, que se obtiene **reciclando** artículos de la comunidad. **Con una buena cantidad de gemas, podemos crear un booster pack del juego que nos interese.**



Si no te interesan las insignias

A nivel general, existen tres clases de personas que interactúan con el sistema de cromos e insignias:

- Aquellos coleccionistas que desean tener todas las insignias posibles.
- Los que fabrican alguna que otra medalla de su juego favorito.
- Los que no están interesados en las medallas y sus recompensas, y se limitan a vender sus cromos.



Si no tenemos con quien intercambiar, o simplemente queremos deshacernos de nuestros cromos y sacar algún beneficio de ello, venderlos es una opción más que válida. Podemos poner a la venta cualquier cromo que poseamos o fabricar y vender packs de refuerzo si tenemos tres del mismo juego. Tendremos dos campos para completar, que corresponden a lo que abona el comprador y a lo que realmente recibimos. Si lo que queremos es vender rápidamente, lo mejor es establecer el precio de venta un centavo por debajo del precio más bajo.

Si la situación es la inversa, y lo que queremos es comprar, el sistema es bastante cómodo. Como el precio varía todo el tiempo según la oferta y demanda del momento, tenemos dos opciones. La primera es comprar al precio más barato que se encuentre en ese momento. La otra es establecer un precio más bajo y dejar que Steam haga la compra automáticamente cuando el precio sea igual al ingresado.

> *"Si queremos sacar algún beneficio de los Cromos, venderlos es una opción más que válida.*

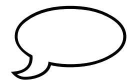
Eso es todo amigos

Como conclusión, ya sea que les interese coleccionar insignias, recompensas, aumentar su nivel de cuenta o simplemente tener algunos dólares extra, los **cromos** son una fórmula que funciona tanto para los usuarios como para **Steam**. La propia comunidad es la que mueve todo el sistema y ambas partes se benefician en un círculo vicioso sin fin.

HEARTHSTONE

Todas las cartas van al cielo

Texto Eugenio Novas **@Uquelele_**



De vez en cuando, las conversaciones sobre un juego traspasan el nivel superficial y se tornan profundas; en el caso de los juegos de cartas online esta profundidad está dada por la pregunta: ¿Qué pasaría con los packs comprados si el juego deja de existir?

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC, Mac, iOS, Android
GÉNERO
Estrategia, Cartas (Fantasía)
DESARROLLADOR
Blizzard
LANZAMIENTO
13 de marzo de 2014
PRECIO
Gratuito c/Microtransacciones

Principios del año 2013, **Blizzard** lanza el tráiler de **Hearthstone: Heroes of Warcraft**, un juego de cartas coleccionables centrado en el universo de **Warcraft** y ¡completamente gratuito! Uno ya se engancha antes de jugarlo. Fiel a los lanzamientos de **Blizzard**, el juego no saldría hasta un año después.

La mecánica es muy simple, el jugador elige una de nueve clases (*Mague, Rogue, Warrior, Paladin, Warlock, Shaman, Priest* y *Druid*) y arma el mazo de 30 cartas. Algunas cartas son propias de las clases y otras, neutrales, pueden ser combinadas en todos los mazos. Los jugadores tienen un pool de maná que arranca en uno y aumenta en cada turno hasta llegar al máximo de 10. Este maná es lo que permite jugar las cartas, ya que cada una tiene un costo específico. El primero en llevar a cero la vida de su contrincante, gana. Y listo, fin. O en muchos casos, *play again*.

Si bien el juego es gratuito, hay dinero de por medio. Más allá del oro del juego que obtenemos completando ciertos *quests*, uno puede comprar packs y expansiones con plata real. Dos packs están aproximadamente $24 pesos; en enero de 2016 eso vale un francés de jamón y queso.

Como en todo videojuego hay jugadores *hardcore* y *casual gamers*; sin embargo, invertir más tiempo en el juego no necesariamente significa invertir más dinero. Muchos de los *top players* nunca invirtieron un centavo.

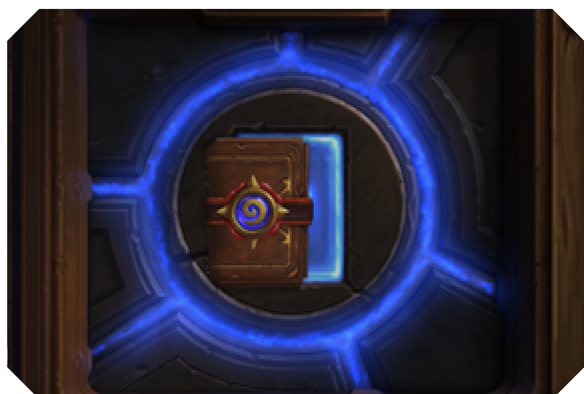


LATE, NOLA, LATE, NOLA, LATE, LATE, NOLA, NOLA...

CONSEJOS

- Hacer el tutorial
- Completar los "achievements" para conseguir oro y comprar packs.
- En primera instancia comprar packs de cartas clásicas y goblins vs gnomes.
- Si pueden invertir dinero, recomendamos comprar las aventuras en orden.
- Aprender de los grandes: En la web hearthpwn.com usuarios comparten sus mazos con guías de cómo utilizarlos y muchas veces hasta videos de cómo jugarlos.





Aquí es donde surge la cuestión; más allá de lo que haya invertido cada uno, si el juego deja de ser popular, **Blizzard** decide cambiar su negocio y empezar a fabricar aspiradoras o un nuevo virus borra el perfil de todos los usuarios... ¿Qué pasaría con las cartas? ¿Debería **Blizzard** enviar una copia física de cada carta obtenida como lo hace Magic: The Gathering?

En algunos países, la empresa envía una copia de las cartas a los usuarios que completan un set.

A diferencia de **Hearthstone**, **Magic** sí existe como un juego físico. Es que, ¿Cómo podría funcionar? El poder de la carta *Baron Geddon* actúa al final de cada turno restándole dos vidas a todos los jugadores. Cuando *Sylvanas Windrunner* es eliminada del juego, toma el control de un enemigo aleatorio. Y *Sneed's Old Shredder* invoca una carta legendaria.

> *Lo que tiene de malo Hearthstone al ser digital es también lo que tiene de bueno.*

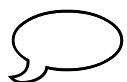
Si bien se puede agregar dados y todo lo que el juego hace aleatoriamente, se estaría gastando más tiempo tirando dados que jugando a las cartas. Por eso, lo que tiene de malo **Hearthstone** al ser digital es también lo que tiene de bueno, más allá de las animaciones y sonidos, permite una dinámica que sería muy difícil de replicar en un juego "real".

Uno podría disfrutar mucho la sensación de tener entre sus manos la carta de *Archmage Antonidas* (Antonio para los amigos) o a *Lord Jaraxxus*, pero no sería lo mismo en el momento de una partida y es que al final de cuentas no molesta mucho, ya que **Hearthstone** brinda una experiencia muy divertida y fácil de aprender.



¿EXISTE UNA SENSACIÓN MÁS LINDA QUE ESTA?





10 juegos para irte a las manos con tus amigos

Texto Matías Puga **@ThatPBloke**



Es la clásica situación por la que todos alguna vez pasaron: Se juntan con amigos en una casa, hay una consola, hay varios controles y quieren jugar a algo entre todos. ¿Por qué poner un juego donde cooperan en un objetivo común y afianzan la amistad cuando pueden enfrentarse hasta odiarse mutuamente? Por eso, desde **Glitchy Frames** elegimos los mejores juegos para jugar contra tus amigos de forma local, para que experimentes lo divertido que es ganar y quedar como enemigo de todas las personas en la habitación durante la próxima partida.

Worms (Saga)

10

Empezamos con un clásico que cualquier compu puede correr. Más allá del juego de la saga que elijan, **Worms** es un juego simple de jugar y siempre va a ser divertido con amigos (pero eviten la saga 3D). Este es un juego de combate por turnos, de estrategia, donde hasta seis jugadores controlan un equipo de cuatro gusanos cada uno; desconocemos como pelean los gusanos de verdad, pero acá usan granadas, lanzamisiles, escopetas, ovejas y abuelitas explosivas. El diseño de los niveles es variado y se pueden descargar mapas extras, lo cual agrega mucha rejugabilidad. El movimiento de los personajes es bastante lento, y el tiempo hasta que llega nuestro turno puede ser algo tedioso, sin embargo, la espera vale la pena solo por escuchar gritar al gusanito de tu amigo mientras cae al agua (cuack). **Worms** tal vez no sea para todos, pero su encanto es indiscutible.



WORMS ARMAGEDDON (1999)



A SALIR EN 2016:
WORMS WMD EXCLUSIVO PARA XBOX ONE Y PC

Multi



PRÓXIMAMENTE EN XBOX ONE Y PS4

PC



Screen Cheat

9

Todos jugaron alguna vez al **Halo** o **Call of Duty** en pantalla dividida y acusaron a alguien, en algún momento, de “pantallear”. **Screen Cheat** es un FPS donde todos son invisibles y la única forma de saber dónde está el otro jugador es mirando su pantalla. Los mapas del juego están diseñados especialmente para explotar esta función al máximo, con diversas zonas de colores, saltos, pasillos largos y una gran variedad de armas que si bien son únicas ninguna es perfecta.

Con más de 15 modos de juego (todos contra todos o por equipos) y una gran diversidad de mutadores, el juego tiene mucho valor de rejugabilidad. Lo que lo ubica tan abajo en la lista es el hecho de que los jugadores con más experiencia en FPS tendrán cierto nivel de ventaja.

Super Smash Bros. 4

Hasta el 2014 **Super Smash** era un juego de peleas para cuatro jugadores con las mascotas de **Nintendo**. Pero Súper Smash 4 decidió expandir la cantidad de jugadores a ocho y pelear en selectas arenas; por suerte para permitir esto, el juego nos da una gran cantidad de combinación de controles a elegir para que nadie se quede afuera (hasta podemos usar una 3DS). Si bien el esquema de control es súper simple (con dos tipos de ataque, agarre y defensa); el sistema de combate es complejo y profundo y por eso este es otro de esos juegos donde el dueño de la consola tiene una leve ventaja, ya sea por conocer los personajes, los power-ups o los movimientos más a fondo. Con más de 40 arenas y más de 50 personajes, **Super Smash 4** garantiza horas de diversión y días sin volver a hablar con tus amigos.

8

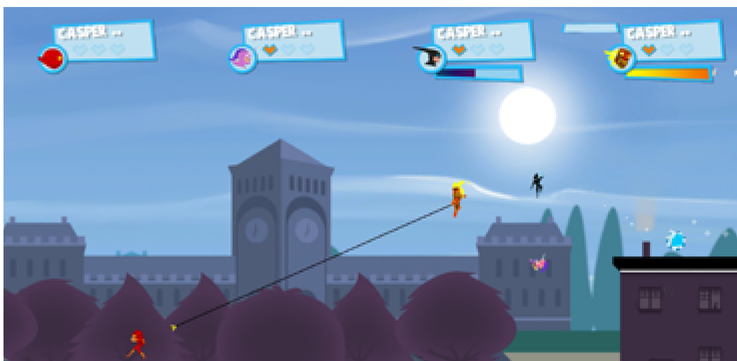




¿QUIÉN ERA YO?

Wii U





PC

Speed Runners

Plataformeo simple, en un circuito, con un batigancho, skins ridículos y power-ups. **Speed Runners** es un juego de plataformas 2D donde uno tiene que correr más rápido que el resto, esquivando obstáculos, poniendo trampas y usando rutas alternativas para que el resto de los jugadores se quede fuera de la pantalla; quien sobreviva gana un punto. El juego sigue en estado de Early Access, pero está lo suficientemente optimizado para que cualquiera pueda empezar a jugar tranquilamente. Es un juego donde la práctica ayuda para encontrar atajos o rutas alternativas, pero con saber con qué botón se salta y con cual se desliza, uno tiene chances de ganar. Adicionalmente a los niveles del juego, gracias al Steam Workshop, se pueden descargar más de 15 mil niveles creados por la comunidad, haciendo que la re jugabilidad sea prácticamente infinita.

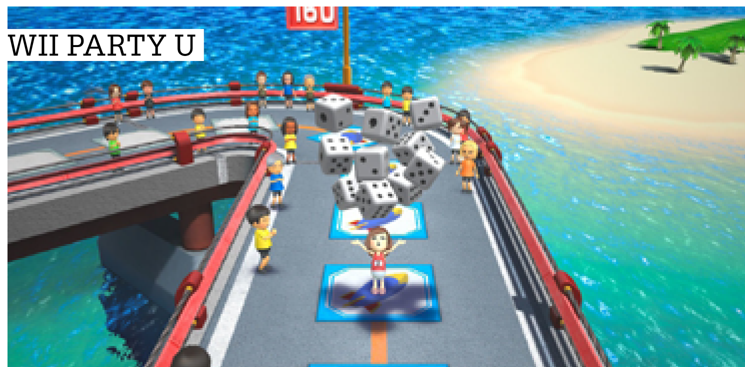
7

Nintendo Land / Wii Party U

Dos juegos en el mismo puesto... ¿eh? Debe ser un glitch... aunque ambos son exclusivos de la misma consola. **Wii Party U** parece una simple compilación de minijuegos a modo de tablero a lo *Mario Party*, y casi lo es, pero si miramos los otros modos que ofrece veremos que el juego hace muy buen uso de una característica única de la consola: el gamepad, ya sea usándolo como tablero para un minijuego fuera de la tele o todos contra uno aprovechando el gameplay asimétrico que brinda la pantalla extra. Tristemente no hay mucho de aquello en el juego, pero ahí es donde **Nintendo Land** brilla, ofreciendo varios modos de juegos tanto cooperativos como competitivos de gameplay asimétrico, donde el jugador del gamepad siempre tiene una leve ventaja, pero se encuentra acorralado al estar solo contra un máximo de cuatro contrincantes.



NINTENDO LAND


WII PARTY U

Wii U


CON LUIGI NO SE JODE

Wii U


PODEMOS VER JUSTO EL CUADRO DE CUANDO SE LE ROMPE EL CORAZÓN

Mario Kart 8

Mario Kart está presente desde los días de la Super Nintendo, introduciendo multijugador local de a cuatro en el **Mario Kart 64**, perfeccionando el manejo en **Double Dash** y mejor ni hablar en Wii. Pero todo eso ya es pasado, porque en mayo del 2014 salió **Mario Kart 8**, el mejor y más grande hasta ahora: con cuatro velocidades, 48 circuitos incluyendo DLC, nuevos personajes, la mirada de la muerte de Luigi, nuevos power ups y secciones antigravedad. También se agregan al juego opciones de customización que antes no estaban, por ejemplo si queremos que todos los power ups sean caparazones. **Mario Kart 8** es un juego que derrocha originalidad y toneladas de contenido, desde los circuitos nuevos y únicos hasta las remakes de juegos anteriores y las animaciones de los personajes que tienen esa personalidad única que separa al **Mario Kart** de sus competidores.

Gang Beasts

4

Otro título que se encuentra en **Early Access** de **Steam** y que si está en esta lista es porque te va a hacer pelear con tus amigos. Es un juego de peleas en 3D con personajes que parecen hechos de plastilina, donde el objetivo es noquear a los contrincantes y tirarlos fuera de la arena (o en un incinerador, ¿por que no?). El juego se destaca por sus físicas y ragdoll, que son muy graciosas, lo simple de su estética y lo únicos que son sus niveles. Se puede pelear arriba de camiones en movimiento, estaciones de tren e icebergs, entre otros, con hasta ocho jugadores. Es muy divertido y simple de aprender a jugarlo; Los tiempos de carga mantienen viva la dinámica, pasando de arena en arena. Es importante mantener la pelea dentro del juego y no revolear el gamepad de otra persona...¡Hacelo con el tuyo!

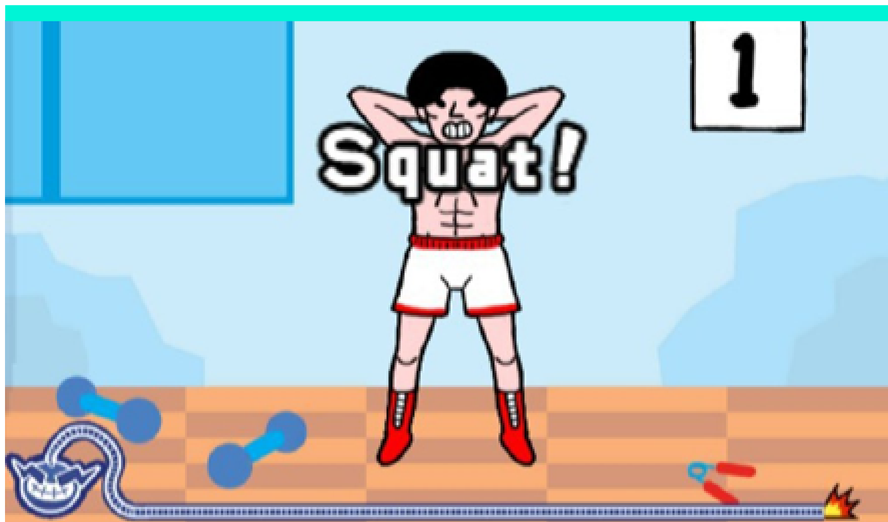


PRÓXIMAMENTE EN PS4



100% LUCHA
+ DROGAS

PC



Wii



Wario Ware Smooth Moves

3

Sin duda la Wii es la consola con más juegos multijugador local de todas las que hay en esta lista, y aun así, la mayoría no duda de cuál será el primer juego que se elija al prender la consola: **Smooth Moves**, de la saga **Wario Ware**. ¿Por qué? Porque a diferencia de todos los otros juegos no tiene tableros o mecánicas complicadas. **Smooth Moves** te dice cómo agarrar el control, y da una instrucción que puede ser hacer algo como ponerle la dentadura a una viejita o evitar que pase algo, como que se caiga una escoba con la que se está haciendo equilibrio. Los jugadores se turnan para jugar los microjuegos que no duran más de 10 segundos, y que, a medida que avanza la partida se ponen más frenéticos y difíciles; siempre manteniendo esa originalidad bizarra que obliga a uno a preguntarse: "¿Por qué?" ... Porque es **Wario Ware**.

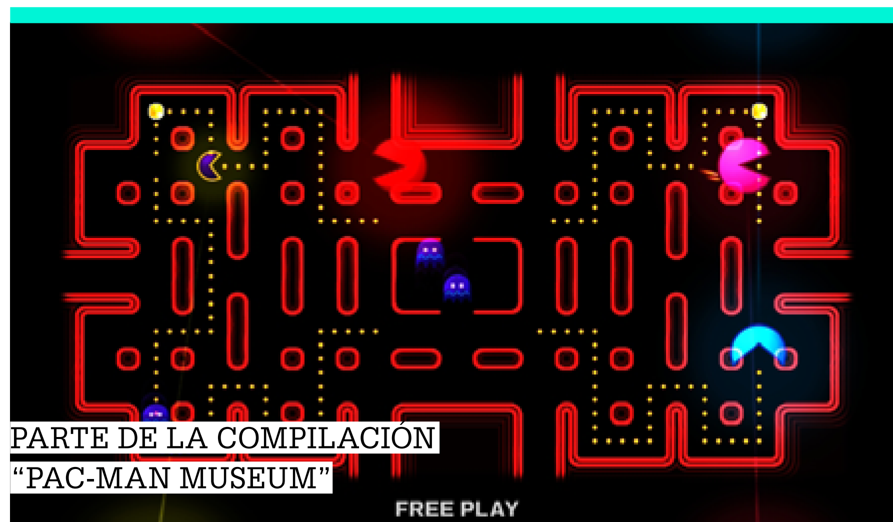
Micro Machines V4

La última entrega del **Micro Machines** es uno de los subgéneros más divertidos de todos. El juego se basa en carreras de hasta cuatro jugadores, ya sea todos contra todos o en equipos de dos, con autos en miniatura y power-ups acorde. Lo más interesante del juego es que no se divide la pantalla, la carrera se sigue desde arriba, la partida está dividida en rondas y quien sea el último en la pantalla gana la ronda (como *Mashed*, *Wrecked* o *Toybox Turbos*). Adicionalmente los jugadores que queden atrás o caigan del circuito durante el resto de la ronda pueden atacar a quienes siguen en juego desde el aire. Hay una gran variedad de circuitos para elegir, desde la cocina hasta los techos y la playa, muchos de estos con varias configuraciones y todos con algún elemento o peligro que lo hace destacar del resto.





PS2
PC



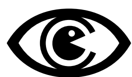
PARTE DE LA COMPILACIÓN “PAC-MAN MUSEUM”

X360
PS3
PC



Pac-Man Battle Royale

Pac-Man, con el mismo concepto de siempre: un “hombre pac”, pastillitas amarillas, cuatro fantasmas de colores y mucho wakawakawaka, pero cambiando la experiencia en solitario por una pelea a muerte. Esta es la fórmula detrás de **Battle Royale**, donde el único control que se tiene es una palanca con un esquema tan simple y un gameplay tan profundo. La premisa del juego es “matar o morir” y para matar se tiene que crecer usando la pastilla grande bajo la constante amenaza de los fantasmas y la exponencial velocidad del juego. El título rebaja al jugador a un punto de estrategia tan básico y complejo como el instinto de supervivencia poniendo a todos al mismo nivel, con cinco rondas por partida y escenarios muy parecidos entre sí. El juego no se esfuerza con menús complicados ni opciones complejas, sin volverse tedioso ni gastarse en ningún punto.



Dragon's Dogma: Dark Arisen

Port de PC

Texto Nicolás Dziuban **@Razzo22**

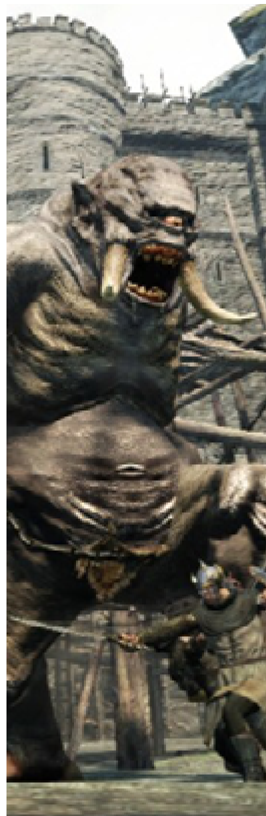


FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC, PS3
GÉNERO
Rol, Acción RPG
DESARROLLADOR
Capcom
DISTRIBUIDOR
Koch Media
RELANZAMIENTO
15 de enero de 2016
PRECIO
USD$29,99 (PC)

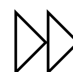
Entre tantas remakes e intentos de revivir (A.K.A. seguir robando con) sagas que terminan desilusionando a los más fanáticos, hay excepciones y justamente este es uno de ellos. **Dragon's Dogma: Dark Arisen**, desarrollado en 2012 para PS3, llegó el pasado 15 de enero para un segundo round con su relanzamiento para PC, con algunas mejoras gráficas, expansiones incluidas u otros detalles que lo convierten en uno de los RPG más interesantes, pero menos conocidos.

Dragon's Dogma es diferente a otros grandes RPG. Si bien los gráficos y sonido son excelentes, se destaca la ambientación, la mecánica del gameplay, el manejo de las quests y otros detalles menores que suman mucho a la experiencia de juego. El juego en su versión de PS3 daba la posibilidad de cambiar las voces originales de los personajes por un doblaje japonés, para aquellos amantes del animé. Por otro lado, a pesar de poseer gráficos muy buenos, las expresiones faciales de los personajes no son de las mejores, dejándonos más de una vez inseguros sobre la reacción de los mismos.



La historia es bastante típica, poniéndonos en la piel de un héroe que al parecer es el elegido, o como lo llaman en este caso, Arisen. Luego de elegir la clase de héroe y su apariencia, el juego comienza de forma típica, pero a los pocos minutos ya estamos luchando contra una temible Quimera y un gigantesco Dragón. Entre las clases, aquí llamadas **vocaciones**, tenemos inicialmente al clásico trío, guerrero, mago y pícaro/arquero, aunque luego se desbloquean otras especiales. Cada monstruo grande o "jefe" se puede aniquilar utilizando diversas estrategias según la clase elegida: ya sea disparando flechas desde una ubicación segura, hasta colgarse del lomo y golpearlo en la cabeza o algún punto débil. Esto último es lo más divertido y original, que diferencia al **Dragon's Dogma** de los RPG convencionales.

Durante toda la aventura el **héroe** conforma un equipo de cuatro guerreros -compañeros o "peones"- dispuestos a enfrentarse a cuanto monstruo o bandido se les cruce por el camino. El primero de estos compañeros será fijo mientras que los dos restantes se pueden cambiar en cualquier momento. Entrará en juego el balance para tener un buen equipo, donde según los gustos y estrategias del jugador podremos tener un **sanador**, **mago**, **asesino**, **tanque**, etc. Los peones responden muy bien ante cada situación, e incluso se les puede dar algunas órdenes básicas





"¿QUIÉN DE USTEDES SE COMIÓ MI POSTRECITO DIET?"



como avanzar, retroceder o pedir ayuda. Sin embargo, con esto aparece la primera característica negativa: Si algún compañero cae durante la batalla, se puede levantarlo, curarlo y seguir peleando. En cambio, **si es el héroe quien es derrotado, la partida termina ahí mismo**. Otro defecto, aunque no tan molesto porque se puede desactivar, es la interfaz o HUD. Uno de los componentes del HUD son los comentarios que se reciben en distintas situaciones de parte de NPC's o de nuestros propios compañeros. Algunos son útiles, pero otros bastante repetitivos y molestos. El sistema de inventario puede ser frustrante, pero se lo puede ignorar hasta que sea necesario ir a un comerciante.

La complejidad en muchos aspectos del juego le aporta realismo y desafío, pero puede de ser bastante molesto al principio si no está correctamente explicado. Por ejemplo, cada compañero o peón tiene, además de sus habilidades y nivel, un grado de conocimiento de zonas del mapa y de misiones



La complejidad en muchos aspectos del juego le aporta realismo y desafío.



TIRONEAR DE LOS PELOS SIEMPRE FUNCIONA



LA CABRA DE ARRIBA:
"BÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄMOS!"

en particular. Por un lado, aportan datos útiles y agrega una variable más a tener en cuenta para armar nuestro equipo: el conocimiento. Pero por otro lado, el énfasis en esto es tal que si no se lo explota, no se tendrán datos suficientes para realizar ciertas misiones. De hecho todo el sistema de seguimiento de misiones es imposible si no prestamos atención, a diferencia de otros juegos donde simplemente hay que ir al punto marcado y hacer lo que se diga.

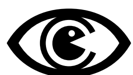
El juego no revela un mapa ni referencias geográficas. No. Acá hay que hacerse hombre y hablar con cuanta persona se encuentre por ahí para recolectar información de la ciudad. Es decir, hasta que no se logre hablar con el comerciante o el herrero, no se agregará un marcador en el mapa. Este detalle es muy realista, obligando al jugador a explorar. Pero en momentos de apuro, y para jugadores con poca paciencia, es un obstáculo que no se aprecia para nada.

> *Dragon's Dogma: Dark Arisen viene a reclamar la oportunidad que otros grandes títulos le robaron hace años.*



Lo realmente excepcional de **Dragon's Dogma** es que a diferencia de otros títulos, el sentimiento de aventura que genera es increíble. Cada misión es única, obligando al jugador a recabar información, prepararse con provisiones y compañeros adecuados. Una vez en las afueras cualquier cosa puede pasar,especialmente cuando cae la noche y aparecen grupos de bandidos, monstruos y fantasmas de manera completamente inesperada, y el grupo debe decidir entre huir o pelear hasta el final.

Dragon's Dogma: Dark Arisen viene a reclamar la oportunidad que otros grandes títulos le robaron hace años, y a demostrar que aún así tiene más para ofrecer. La dificultad y desafío que ofrece se acerca a la saga **Dark Souls**, mucho más que cualquier otro juego. Por esto y mucho más, es un título recomendado para aquellos que sepan apreciar todas las características mencionadas, y no para quienes quieran romper botones y avanzar a los ponchazos. ◢ **MUY BUENO**



Resident Evil Zero HD Remaster

"Por favor que no sea todo el juego dentro de este tren"

Texto Matías Puga **@ThatPBloke**



FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC, PS3, PS4, XBOX 360, XBOX ONE
GÉNERO
Survival Horror
DESARROLLADOR
CAPCOM
LANZAMIENTO
19 de enero del 2016
PRECIO
USD$20

Hoy en día se acostumbró a tener exclusividades temporales de juegos; las consolas, como Xbox lo hicieron con Tomb Raider y la PS4 con Rocket League. Pero si uno quería jugar al **Resident Evil 0** entre el 2002 y el 19 de enero de este año, necesitaba una consola de Nintendo. Es decir, durante un poco más de 13 años, Nintendo tuvo la exclusividad temporal de este título, se puede decir que prácticamente inventó la exclusividad temporal; en realidad no, pero hagamos de cuenta que sí.

Como se mencionó previamente, **Resident Evil 0** es un juego del 2002, este relanzamiento no es una remake desde el piso, sino una remaster, similar al que Capcom hizo el año pasado con **Resident Evil 1**. En este caso se mejoraron algunas cosas, se agregaron texturas HD, y por poco se rompieron otras.

Es por eso que resulta injusto juzgar al juego a los estándares de hoy en día, con una historia y actuaciones desactualizadas en una era donde tenemos actores digitalizados como Kevin Spacey en Call of Duty. Una historia poco fluida, donde se puede predecir la mayoría de los eventos -como la presentación de un nuevo enemigo o mecánica- y las actuaciones de voz malas (siendo generosos) son algunos de los puntos bajos del juego. **Resident Evil 0** es el juego perfecto para quienes amaron jugar a los primeros tres (**Resident Evil 1, 2 y 3**) en su PS1, al **Code Veronica** en PS2, y se tuvieron que quedar con las ganas de jugar el 0.

Por otra parte, en esta versión actualizada se mejoró el sonido que ahora es 5.1; la resolución es 1080p y los fotogramas (en PC) son 60 por segundo y del otro lado del espectro están los skins DLC de pre-orden. Por último, están los cambios agridulces, que por suerte son opcionales, como la forma de ver el juego, en 4:3 como fue diseñado o en 16:9 como estamos acostumbrados. La forma óptima de verlo sería 16:9, salvo por el hecho de que es la version 4:3 con zoom, que si bien la cámara sigue a nuestro personaje al subir o bajar, hay momentos donde algunas cosas quedan apenas afuera de la pantalla. Además, se puede elegir entre el sistema de control original, o uno actualizado; los controles actualizados son más intuitivos (el personaje va a donde va



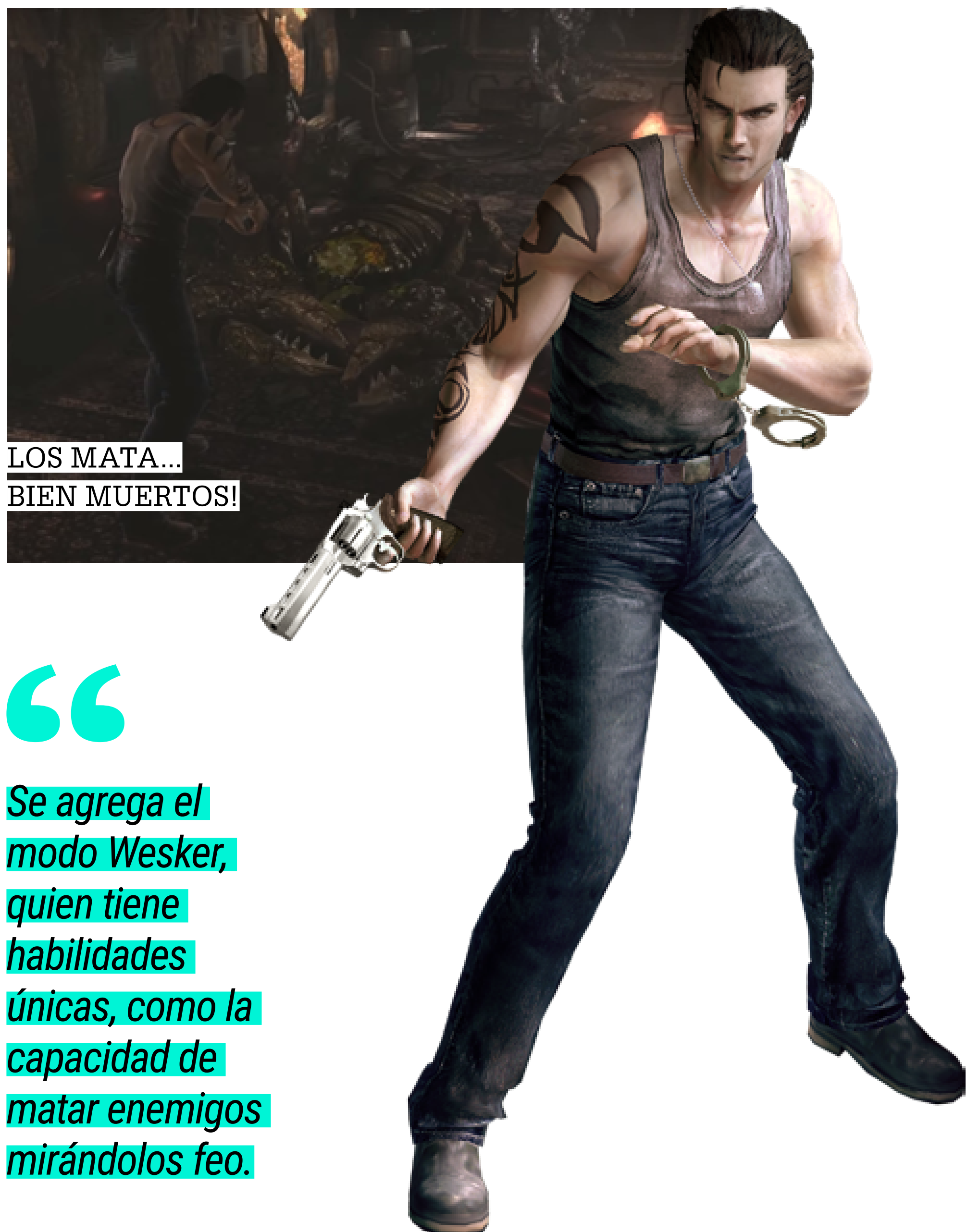

RECOMENDAMOS QUE **NO** MIREN *EL CIEMPIÉS HUMANO*


SAY HELLO TO MY LITTLE FRIEND!

el stick), pero cuando se cambia el ángulo de la cámara el personaje empieza a correr hacia el otro lado, o vuelve a la pantalla anterior. Gracias a la nueva resolución y una iluminación excelente, nos sentimos mucho más involucrados en el juego, todo tiene su profundidad y complementa el mundo, si bien todo viene directo de la versión de Gamecube se siente mucho la mejora. Sin embargo, esto genera una brecha enorme con las cinemáticas pre-renderizadas del juego original.

En cuanto al contenido se agrega el **modo Wesker**, que permite volver a jugar la misma campaña, pero en lugar de Billy controlando a Wesker, quien tiene habilidades únicas, como su velocidad o la capacidad de matar enemigos mirándolos feo. Esto le agrega un poco de re jugabilidad, pero no la suficiente como para volver a jugar todo de nuevo, ya que se vuelve muy fácil.

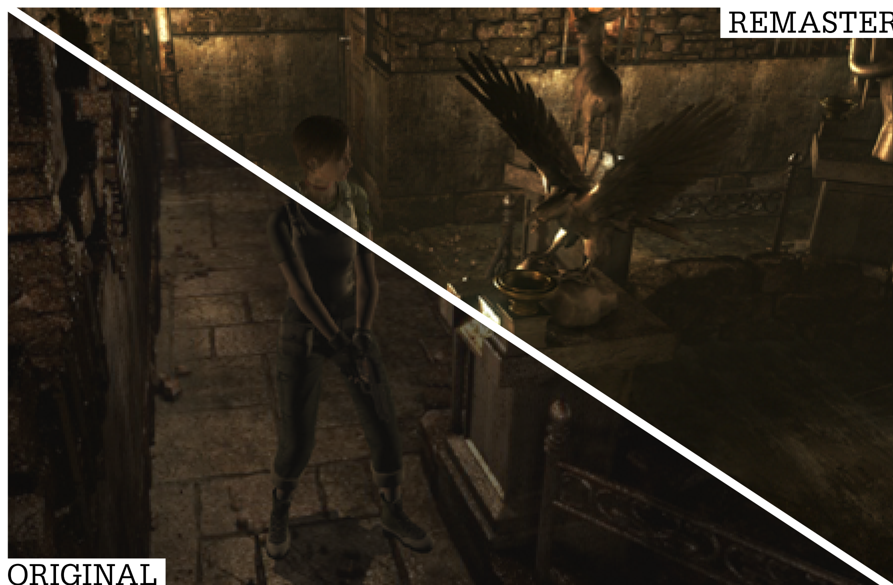
El juego se esfuerza mucho por crear una atmósfera de tensión y nerviosismo, y casi siempre lo logra; pero después la desperdicia trabando la historia para explicar cosas del primer juego de la saga, o poniéndonos contra enemigos de película de terror malas, como escorpiones; tarantulas; ranas; el hombre escroto; o un ciempiés, todos en su versión gigante e infectados con el virus T.


LOS MATA... BIEN MUERTOS!

"Se agrega el modo Wesker, quien tiene habilidades únicas, como la capacidad de matar enemigos mirándolos feo.



PATÉTICO CONTENIDO DESCARGABLE (PAGO)


REMASTER

ORIGINAL

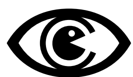

MODO WESKER


WESKER ES COMO CÍCPLOPE

A pesar de la historia forzada y los enemigos poco originales, el juego introdujo algo muy nuevo para su época: **La mecánica de controlar dos personajes al "mismo tiempo"**, permitiendo el intercambio de ítems entre ellos y utilizándolos a ambos para resolver puzzles. Si bien puede ser un poco tedioso, abre la puerta a momentos de gameplay únicos que se reintegraron en forma de co-op en **Resident Evil 5**.

Sin duda de que estamos frente a un buen juego, tal vez no al nivel de **Resident Evil 1** ó **2,** pero es otra experiencia, similar a las anteriores y distinta al mismo tiempo. Es una forma nueva de experimentar el primer punto de la historia y una excelente oportunidad de jugarlo si se lo perdieron cuando salió. Si tuvieron la chance de jugarlo en su momento, tal vez sea mejor quedarse con el recuerdo.

El juego se puede comprar a 20 dólares o en un bundle con el **Resident Evil HD**, el bundle **Resident Evil Origins Collection** cuesta unos 40 dólares y permite experimentar los orígenes de la saga; ideal para matar el tiempo mientras esperamos la remake del **Resident Evil 2**, que está siendo desarrollada desde cero para las consolas de esta generación. **BUENO P/FANS**



DiRT Rally

Suspensión levantada: ✓
Copiloto hablando en código: ✓
Ropa interior extra: ✓

Texto Matías Puga **@ThatPBloke**



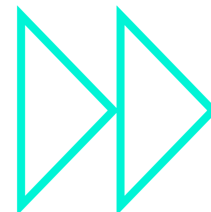
FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC
GÉNERO
Carreras
DESARROLLADOR
Codemasters
LANZAMIENTO
7 de diciembre de 2015
Próximamente
PS4 / XBOX ONE
5 de abril de 2016
PRECIO
USD$60

Un simulador off-road no es algo que veamos todos los días, si bien tuvimos cinco juegos con la licencia de la FIA (Federación Internacional del Automovilismo) para el WRC (World Rally Championship) en los últimos seis años, el último intento de simulación fue **Richard Burns Rally** hace más de una década, un título muy poco conocido para PC; PS2 y Xbox, que a pesar de su fracaso en ventas sigue vivo por ser el mejor en lo que hace, y por contar con la ayuda de la comunidad para crear nuevo contenido. Tres años después salió el primer **DiRT**, un simcade de rally con un par de disciplinas adicionales, seguido por **DiRT 2** y luego **DiRT 3**, alejándose cada vez más de esta disciplina como mecánica central, hasta llegar a ser llamado un *Gymkhana simulator* por muchos. Nos adelantamos hasta mitad del año pasado, cuando **DiRT Rally** entró en Early Access de Steam, para ser lanzado este diciembre como un juego completo para PC, y en breve ser portado a consolas.

Entonces, ¿De qué trata este juego nuevo? ¿Será un **DiRT 4**? ¿Un **DiRT Showdown 2**? No, es **DiRT Rally**, un simulador de rally, es decir; no tiene menús complicados, no da puntos por hacer derrapes cool, no se ve al piloto celebrando en el podio ni a los mecánicos arreglando el auto entre etapas. Todo lo contrario, tiene un menú simple, con una canción de fondo y pocas opciones, dos modos de juego y tres disciplinas: *rally*, *hillclimb* y *rallycross*. **Hillclimb** tiene un solo circuito con dos variaciones y muestra un gameplay similar al rally, que si bien es emocionante se queda corto por falta de contenido. Mientras que **rallycross** es completamente distinto, qualy y carrera en un circuito con otros corredores. Este modo incluye la **Joker Lap**, o vuelta **comodín**, que debe ser tomada una vez por carrera. Esta es una muy buena adición a un modo que tristemente, solo tiene tres circuitos y seis autos. Honestamente, el modo **rallycross** se siente de más, como un intento de llamar la atención de otro público para generar ventas.





Todos los modos del juego tienen modificaciones de reglajes que se le pueden hacer al auto, como dureza de la suspensión y configuración del diferencial, entre otros. Los daños del auto se llevan de una etapa


NINGÚN AUTO FUE LASTIMADO DURANTE EL DESARROLLO DE ESTA REVIEW (EXCEPTO ESTE)



a la que sigue, con tiempo limitado para arreglarlos, si el daño es muy grande, habrá que priorizar.

DiRT Rally tiene una de las mejores calidades de sonido en cuanto a juegos de autos; se puede escuchar los cilindros, el escape, el material sobre el cual se está manejando, los escombros rebotando contra la carrocería y muchos más. Tener un sonido tan comunicativo es importante y agrega a la sensación de velocidad, permite saber cuando se está acercando el límite de grip de los neumáticos, o si se está calentando demasiado los frenos. A gran diferencia de la parte sonora, el juego no es para nada sorprendente en el apartado gráfico, si bien los efectos son muy bonitos, no logra separarse de otros juegos dentro del género. Aunque si se destaca en ambientación; cada auto se siente único por dentro, pasando por las distintas décadas y fabricantes. Cada circuito tiene personalidad propia y cada país es distinto a los demás, poniendo a los conductores a prueba de maneras completamente distintas.

El gameplay se aleja mucho de lo que fueron los **DiRT** anteriores, el modelo de manejo es similar a **Assetto Corsa** o **Project Cars**. Al tener un estilo de conducción realista, se pueden hacer giros escandinavos, usar la nieve para rebajar la velocidad del auto, tomar horquillas con el freno de mano, y todo se va a sentir justamente como debería. Si bien no es una simulación súper estricta como lo es **rFactor**, es creíble. Desde que ponemos el juego podemos jugar de dos formas; un evento libre, donde está todo desbloqueado, o seguir el modo carrera, que empieza por los años '60, mejorando el auto, creando afinidad con el equipo y luego progresar a categorías más avanzadas. El jugador también tiene la posibilidad de seguir jugando con los autos que desea, pero con dificultad cada vez más alta, a diferencia de la mayoría de los modos similares en otros juegos, que nos obligan a subir de categoría para progresar.

> “*DiRT Rally tiene una de las mejores calidades de sonido en cuanto a juegos de autos.*”

Los únicos puntos criticables del gameplay son la configuración del force feedback, que si bien no es imposible es más complejo que en otros juegos; y la falta de una opción para daños realistas, los daños están muy bien logrados, tanto visualmente, como por la forma en que afectan al manejo y la performance del vehículo, a pesar de que se puede estrellar el auto contra un árbol y dejarlo inutilizable hay choques que se sienten muy livianos y suaves, como si debieran lastimar mucho el auto, pero no lo hacen.





DiRT Rally cuenta con seis localizaciones diferentes de rally, con más de 10 etapas cada una, dentro de estas hay etapas de sprint cortas, ideales para autos de menor poder, y otras largas que incluyen a las más cortas. Pasando por circuitos llenos de barro, montañas nevadas en Suiza, las carreteras congeladas de Mónaco y circuitos de calle en Alemania.

Se nota que las carreteras están basadas en lugares reales; son angostas y se sienten propias del rally: El mínimo error podría ser el fin de nuestra carrera. El juego despliega una gran variedad de clases de autos para escoger, desde los modelos de los años 60 y 70, pasando por la época dorada del Grupo B en los '80; Grupo A, F2 (la categoría de dos litros que existió a lo largo de los '90) y Grupo R (solo R4) junto a las décadas de este milenio.

Un problema que viene con tener tantos autos para elegir es que se empiezan a repetir los circuitos y etapas, perdiendo así la mística de lo que hay detrás de cada curva. Sin embargo, al estar cambiando de categoría, el manejo es completamente distinto, ya sea por diferencia de potencia o tipo de tracción del auto. El juego da suficientes autos y circuitos para rejugar varias veces.

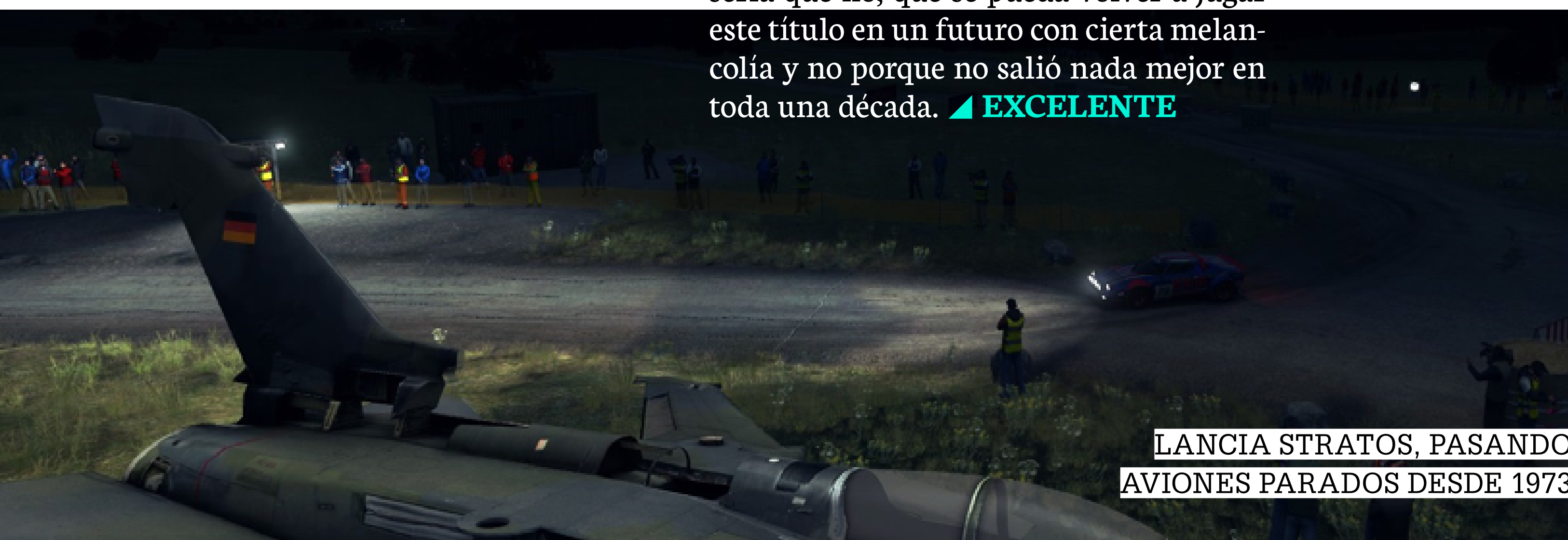


NIEVE. DEBERÍA HABERLE PUESTO CADENAS A LOS NEUMÁTICOS

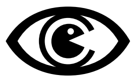
DiRT Rally es un juego en el que se tiene que buscar autos que gusten, que sean cómodos, y divertidos de manejar. En mi caso, si bien puedo elegir entre más de 20 autos siempre termino usando los mismos tres: **Lancia Stratos**, **BMW E30 M3** y **Opel Manta 400**. No son los mejores autos, no son los más rápidos, pero sí son los autos que me desafían, y con los que rompo mi record anterior. Y esa es la esencia de este deporte, nosotros contra el circuito, esencia que **DiRT Rally** entiende y replica muy bien.

DiRT Rally es un paso en la dirección correcta, tanto para Codemasters como para todo el género. No es perfecto, tampoco es el nuevo **Richard Burns Rally,** pero podríamos estar ante uno de esos títulos que se siga jugando en 10 años. Lo mejor sería que no; que se pueda volver a jugar este título en un futuro con cierta melancolía y no porque no salió nada mejor en toda una década. ◢ **EXCELENTE**

> *“DiRT Rally es un paso en la dirección correcta, tanto para Codemasters como para todo el género.*



LANCIA STRATOS, PASANDO AVIONES PARADOS DESDE 1973



Assassin's Creed Chronicles: India

¿Ya llegamos a la India?

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**



FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
XBOX ONE, PC, PS4, PS VITA
GÉNERO
Plataformas
Acción y Aventura
DESARROLLADOR
Climax Studios
DISTRIBUIDOR
Ubisoft
LANZAMIENTO
12 de enero de 2016
PRECIO
USD$9,99 (Individual) o USD$29,99 (Trilogía)

Luego del lanzamiento del no tan bueno **Assassin's Creed Chronicles: China**, llega **Assassin's Creed Chronicles: India**, el segundo videojuego de la saga Chronicles. ¿Podrá superar a la primer entrega de la trilogía?

Chronicles: India, lanzado el pasado 12 de enero, cuenta la historia de Arbaaz Mir (originalmente protagonista de la novela visual **Assassin's Creed: Brahman**) un apasionado asesino que se encuentra atrapado durante La Primera Guerra Anglo-Afgana de 1841 entre Afganistán y La Compañía Británica de las Indias Orientales, donde se encuentran infiltrados los agentes Templarios Ingleses. El principal objetivo de Arbaaz es recuperar el famoso diamante precioso Koh-i-Noor -convencido que se trata de un poderoso Fragmento del Edén- y rescatar a su amante y princesa del Imperio Sikh, Pyara Kaur, de las manos de los Templarios.

La historia se desarrolla a lo largo de 10 secuencias (niveles) donde Arbaaz deberá recorrer la ciudad de Amritsar, situada al noroeste de India en la región del Punyab, para enfrentarse a los Templarios y completar su objetivo. A diferencia de **Chronicles: China**, donde todos los niveles eran similares y requerían de las mismas mecánicas, **Chronicles: India** ofrece más variedad integrando puzzles, niveles de persecución escapando de oleadas enemigas o estampidas de elefantes y niveles de Speedrun que deben ser completados lo más rápido posible.

Al finalizar un nivel, el juego clasificará y premiará al jugador, de acuerdo a la manera en la que se jugó, entre tres rangos: Bronce, plata y oro.



¿EL KOH-I-NOOR? SOLO SÉ QUE ES PODEROSO EL CHIQUITÍN

Las clasificaciones se dividen en tres categorías, cada una con sus tres rangos:

OCULTO

El jugador no debe ser visto ni debe eliminar a los enemigos.

SILENCIADOR

El jugador sólo podrá utilizar métodos no letales para eliminar a los enemigos.

ASESINO

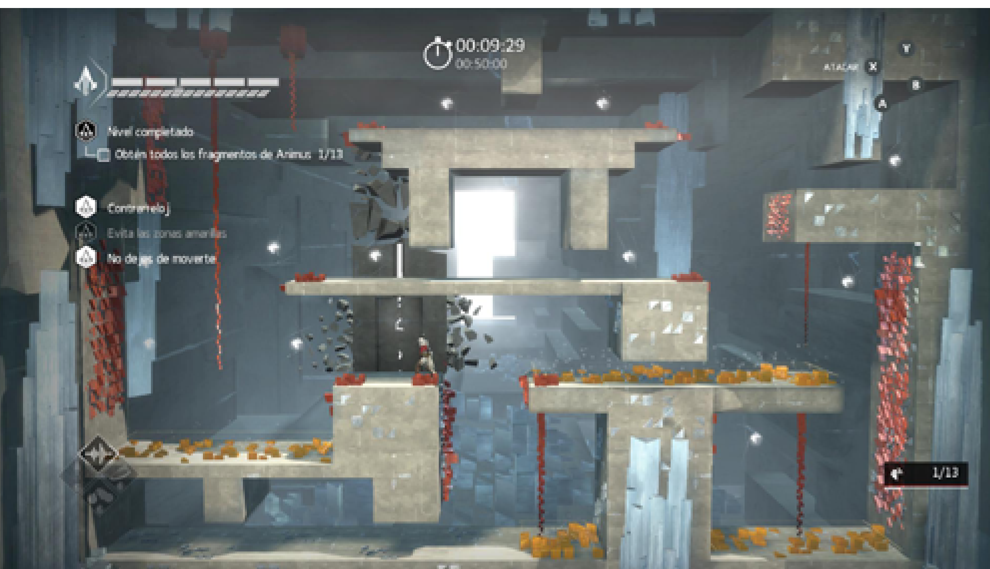
El jugador podrá utilizar cualquier método para eliminar a los enemigos.

En cuanto al sistema de combate, **Chronicles: India** no realizó muchos cambios en comparación a la entrega anterior. A la hora de pelear, los combates son solo cuestión de esquivar y atacar, y así sucesivamente hasta eliminar al enemigo. Por suerte cuenta con un gran enfoque al sigilo, haciendo que el sistema de combate no sea algo fundamental para el juego.

Las grandes innovaciones de **Chronicles: India** son los desafíos y el nuevo nivel de dificultad Plus Difícil que permite repetir el juego con todas las mejoras desbloqueadas en el modo normal, pero con mayor dificultad, mejor inteligencia artificial y sólo una barra de vida.

Por otra parte, la "Sala de Desafío" está compuesta por seis niveles de desafíos divididos en tres categorías: Recoger, contratos y asesinatos. En estos niveles contrarreloj el jugador deberá recolectar fragmentos y eliminar a todos los enemigos u objetivos específicos.





> *Chronicles: India es buen juego, no tan complejo y entretenido.*

En cuanto a lo visual **Chronicles: India** se diferencia estéticamente de los demás juegos de la trilogía, presentando un agradable diseño colorido y animado al estilo Borderlands, con colores fuertes que reflejan la personalidad de Arbaaz. La música es excelente, como sucede con casi todos los títulos de la saga **AC**, pero las voces restan bastante principalmente porque el juego no cuenta con cinemáticas, sino con imágenes 2D con efectos de animación mientras los personajes hablan, sumado a la falta de emoción por parte de los actores de voz.

En conclusión, **Assassin's Creed Chronicles: India** es buen juego, no tan complejo y entretenido. No es necesario conocer toda la saga **Assassin's Creed** para poder disfrutar al 100% este plataformero de acción. Sin duda es muchísimo mejor que su entrega anterior, ofreciendo mayor rejugabilidad gracias a las innovaciones que presenta, nuevas mecánicas y variedad de objetivos en sus niveles.

Si Climax Studios continúa innovando y puliendo las mecánicas y jugabilidad será muy interesante el lanzamiento del final de la trilogía con **Assassin's Creed Chronicles: Russia**. ◢ **ACEPTABLE**

EL MÁS "GRUNGE" DE LOS JRPGS

Final Fantasy VII

Texto Fede Lo Giudice **@okelfo**



¿DE DÓNDE SACABA CLOUD LA FUERZA PARA LEVANTAR TREMENDA ESPADA?

Final Fantasy VII es un poco como Pulp Fiction, Messi, el Boca de Bianchi o Los Simpsons: Está más allá del bien y el mal, y uno se puede tomar el trabajo de criticarlo, pero no sin antes reconocerle su apabullante cantidad de virtudes. Este eterno clásico se relanzará como juego de PS4, según los rumores, en 2017 con visuales a la altura de la nueva generación de consolas, pero antes de que eso pase se puede repasar la historia del original en todos sus gloriosos polígonos que cabían en tres CDs.

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PS1, PS3, PS4, PC, iOS, Android
GÉNERO
JRPG
DESARROLLADOR
Squaresoft (ahora Square Enix)
LANZAMIENTO
31 de enero de 1997

La saga **Final Fantasy**, una serie de jueguitos de ocho y 16 bits que había iniciado como una versión japonesa de una aventura a lo Calabozos y Dragones, empezó a levantar la puntería durante los 90s conduciendo a una serie de excéntricas aventuras, muy teatrales, que se renovaban de un título a otro. A Occidente sólo arribaron tres de los seis juegos principales que se lanzaron en Japón llegando a ser una franquicia muy querida entre los jugadores a los





LOS PERSONAJES JUGABLES INCLUÍAN ROBOTS, CHICOS EMO, MASCOTAS Y VIEJOS.

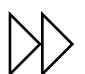
que les gustaba los RPGs por sus historias, mundos y carismáticos personajes. **Final Fantasy VII** salió a principios de 1997 -primero para PlayStation y luego para PC- y cambió el mundo para siempre. Varias franquicias estaban pasando del 2D al 3D con diversos grados de éxito (con Zelda y Mario Bros a la cabeza) demostrando cómo se hacían los juegos de acción y aventura. **FF7** convirtió sus mundos 2D en vastos escenarios pre-renderizados y dibujados, donde los personajes poligonales se movían sobre el fondo compensando con exquisitas secuencias en FMV (Full-motion video) que complementaban la acción con "películas" entre las secuencias de gameplay; toda una novedad en el mundo de las consolas y solo posible gracias al uso de CDs y el espacio extra que aportaban sobre los tradicionales cartuchos.

Todos estos detalles técnicos confluyeron en que el director de **Final Fantasy VII**, Yoshinori Kitase, pudiera presentar la historia de un modo más cinematográfico combinando lenguajes externos al gaming, experimentando con nuevas mecánicas y sistemas; dándole un toque más personal donde se privilegia el ambiente, los personajes y las emociones en vez de la acción y la respuesta inmediata tradicional de un videojuego.

> “*Se privilegia el ambiente, los personajes y las emociones en vez de la acción y la respuesta inmediata tradicional de un videojuego.*

Así, **Final Fantasy VII** cuenta la historia de **Cloud**, un mercenario que llega a la ciudad de Midgard y es contratado por el grupo eco-terrorista, **Avalanche**, para detener la avanzada de **Shin-ra**, una corporación que busca explotar el "mako" para producir energía, soldados y armas. Este mako es un tipo de energía no renovable del planeta, que de agotarse implicaría literalmente el fin del mundo. Sin embargo, este conflicto pasa rápidamente a segundo plano en las primeras horas de juego cuando aparece **Sephiroth**, un misterioso ex soldado de Shin-ra al que todos presumían muerto, que tiene un objetivo diferente a Shin-ra y Avalanche, quienes intentarán seguirlo a lo largo y ancho del mundo para detenerlo.

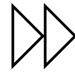
A lo largo de esta aventura, el jugador conoce no sólo a **Cloud** sino también a un cast impresionante de personajes altamente memorables, entre ellos **Barret**, uno de los primeros personajes negros en



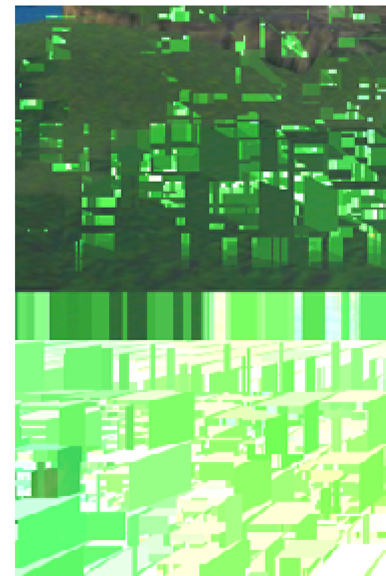










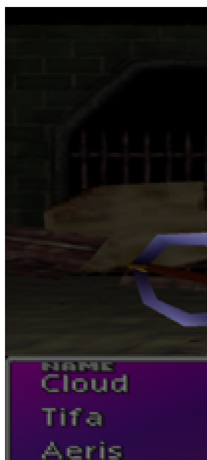


un JRPG; **Cid**, un tipo que no puede parar de fumar habanos y putear; **Tifa**, que pese a su bajo conteo poligonal se convirtió en una sex symbol; **Aerith**, la típica chica de RPG; y más personajes que incluyen un vampiro bastante emo, una chica ninja, un tigre, y un gato robot montado sobre un moogle robot. Al centro de todo está **Cloud** y su eterna rivalidad con **Sephiroth**, quien solía ser su ídolo, pero ahora chocan en una confrontación por el destino del planeta.

En tres CDs se cuenta una historia sorprendentemente intimista donde la trama empieza por lo bajo y rápidamente escala hasta convertirse en un conflicto de proporciones épicas. Los personajes viven y mueren, el mundo cambia y reacciona ante los eventos. **FF7** representó una novedad en cómo los personajes enfrentan sus pérdidas, la muerte, y cómo deben encontrar razones para seguir peleando cuando todo parece perdido.

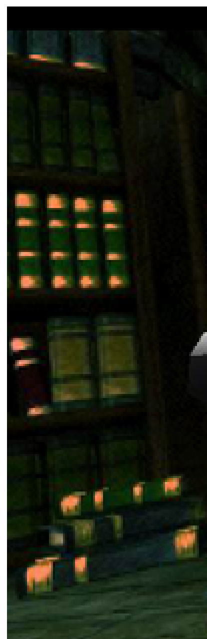
Al momento de desarrollar **Final Fantasy VII** el director, Yoshinori Kitase, acababa de perder a su madre producto de una enfermedad; esta pérdida inspiró mucho en la trama. Del mismo modo que Kitase eligió superar ese dolor y continuar con su trabajo es que los personajes eligen proseguir su búsqueda para salvar el planeta. Aunque se trate de un juego de 32 bits, donde ni siquiera se entienden las caras de los personajes, este es un título sorprendentemente emocional que sabe despertar la imaginación de quien lo juegue.

A pesar de todo este énfasis en la historia, **Final Fantasy VII** se deja jugar con un espectacular sistema en el que se puede nivelar cada habilidad por separado y asignar cualquier personaje para que cada jugador pueda tener en su equipo principal (de sólo tres personajes) a sus preferidos. El juego tiene secuencias de historia en el medio con el condimento agregado de





TIFA EN COMBATE TENÍA SEIS POLÍGONOS, Y ESTABAN TODOS EN EL MISMO LUGAR...





ALTO COMPLEJO DE EDIPO



A PESAR DE SU MODO LINEAL, FF7 TE PERMITÍA RECORRER EL MAPA COMO QUISIERAS... BAJO TU PROPIO RIESGO



ASÍ ES EL ARTE DE FF7: DESPROLIJO PERO EVOCATIVO

poseer varios mini-juegos, trechos opcionales y cosas para descubrir. **FF7** continuó la tradición iniciada por **FF5** de incluir "superbosses", enemigos de un grado de poder descomunal para que los más cebados puedan desarrollar estrategias, tengan excusa para incrementar su nivel, buscar los más poderosos hechizos del juego y derrotar a estas bestias.

Aunque fue una revolución completa y se convirtió en la vara con la que se juzgan los JRPGs modernos, **Final Fantasy VII** se convirtió con el tiempo en una víctima de su experimentación. Al ver el exquisito arte pixelado de **Final Fantasy VI** o lo bien que envejecieron **Final Fantasy VIII** y **IX**; **Final Fantasy VII** tiene una dirección de arte inentendible y poco consistente. En las batallas, los personajes están más formados, pero luego se utilizan modelos simplificados donde apenas se distinguen las facciones.



GAMEPLAY DEL REMAKE QUE SE VIENE EN PS4

“

La brillante obra maestra está escondida detrás de un juego producto de su época.

Quien nunca haya jugado el juego original tiene que saber que la brillante obra maestra de la que varios periodistas, medios y fanáticos hablan está escondida detrás de un juego producto de su época, que muestra sus años y no está en sintonía con las tendencias actuales del gaming; y es por eso que la decisión de **Square Enix** de recrear este título para la nueva generación de consolas es una decisión acertada. El juego sigue siendo fantástico, pero definitivamente necesita una nueva mano de chapa y pintura para que recupere su trono. La remake llegará (según rumores) a principios de 2017, y se podrá jugar en PS4 y seguramente PC, pero el port de la original se puede disfrutar en Android, iOS, PS3, PS4 y Steam para los puristas que piensan que esta nueva versión será demasiado diferente. Prefieras lo que prefieras es bueno tener opciones ¿no?



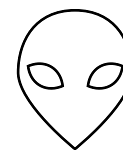


Los Expedientes X regresaron a la pantalla chica

ENO ON TSURT

"Lo verdadero puede a veces no ser verosímil." Nicolás Boileau.

Texto Germán Perrotta **@GerJP**

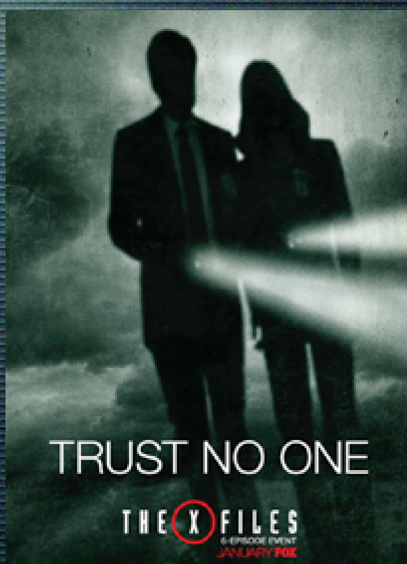




La serie de los **X-Files**, **Expedientes X** o **Código X** –ustedes elijan el nombre que más les guste– regresó al aire el 24 de enero de este año (25 en la Argentina por Fox) y como no podía ser de otra manera tiene como protagonistas a los agentes del FBI más queridos: **Fox William Mulder** y **Dana Scully**, a cargo de David Duchovny y Gillian Anderson respectivamente.

El show, que se estrenó en 1993 y continuó por nueve temporadas hasta el año 2002, fue un éxito tan grande que llevó a la Fox a producir dos películas (*Fight the Future* en 1998 y *I Want to Believe* en el año 2008) y dos spin-offs televisivos (*Millenium* en 1996 y *The Lone Gunmen* en 2001), además de una infinidad de cómics, videojuegos, libros, muñecos y demás merchandising que convirtieron a la serie en un fenómeno de la cultura mundial.

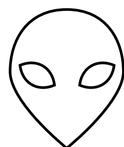
Chris Carter, el creador de la serie, combinó la estética noir, la ciencia ficción pulp, el folklore estadounidense junto al género policial y además le agregó una conspiración del gobierno junto a una raza alienígena para invadir y colonizar la Tierra. Pero no todos los capítulos giran en torno al complot. Para aquellos que no estaban tan interesados en los "pequeños hombrecillos verdes", los **X-Files** contaban con los ahora clásicos "monstruos de la semana": Vampiros, fantasmas, caníbales, demonios y asesinos seriales, que brindaban una especie de respiro al principal arco argumental de la serie. Su calidad no era menor, en muchas ocasiones igualaban e incluso superaban a los capítulos de la mitología extraterrestre y servían para enganchar a los televidentes que no estaban al día o que no se interesaban por la historia principal.



FICHA TÉCNICA

ORIGEN
Estados Unidos
EPISODIOS
Seis
DIRECCIÓN
Chris Carter
REPARTO
David Duchovny, Gillian Anderson, Mitch Pileggi, William B. Davis
EMISIÓN
24 de enero de 2016
CADENA
Fox

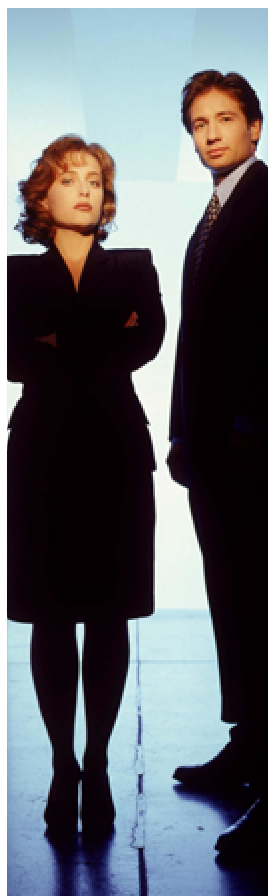


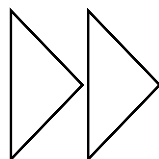
Este método utilizado por los **X-Files**, una trama trascendental que hace avanzar a la serie -sumada a los capítulos individuales y auto contenidos- fue copiado por muchísimos shows como fórmula narrativa. Es por eso que de las 202 entregas del programa, sólo 60 trataban de la conspiración alienígena.



Toda esta mezcla de géneros y estilos nunca hubiera funcionado de no ser por sus protagonistas: **Fox Mulder**, un agente del FBI con un futuro brillante que decide tirar su carrera a la basura -y se podría decir que su vida también- para dedicarse exclusivamente a los casos sin resolver y encontrar a su hermana, quien cree que fue secuestrada por extraterrestres cuando era una niña. Si él es el creyente de los fenómenos sobrenaturales, **Dana Scully** es la otra cara de la moneda. La patóloga forense, quien en un principio fue designada por los jefes del FBI como compañera de **Mulder** con el objetivo de vigilarlo, es la que brinda la racionalidad y aplica el proceso científico para tratar con los asuntos paranormales. A lo largo del show, se puede ver como los agentes se involucran cada vez más en la investigación para que los televidentes conozcan, y vayan desentrañado junto a ellos la conspiración que tiene como protagonista al **Sindicato**, una sociedad secreta de hombres relacionados al aparato militar-industrial, que maneja el poder en las sombras y pone en riesgo la vida de los agentes en su lucha por descubrir la verdad.







De las 202 entregas del programa, sólo 60 trataban de la conspiración alienígena."

"La mezcla de géneros y estilos nunca hubiera funcionado de no ser por sus protagonistas: Fox Mulder y Dana Scully.





Y si hablamos de "La Verdad", tenemos que decir que a pesar de las nueve temporadas y la incontable cantidad de pruebas acumuladas por **Mulder** y **Scully** (y en los últimos años por los agentes John Doggett y Mónica Reyes), los creadores del show no le dieron un cierre definitivo a la historia. **SPOILER** // Los protagonistas nunca llegan a ponerle fin al complot y la serie finaliza con Mulder y Scully escapando del gobierno y sin poder evitar la invasión extraterrestre en el futuro. // **FIN**





La verdad dentro de los **X-Files** no es más que un "Macguffin" que sólo sirve para poner la historia en marcha. De otra manera la estructura de la serie perdería todo su sentido y es por eso que cuando un programa de este estilo termina, generalmente brinda respuestas y cierres a las incógnitas planteadas, pero nuevos misterios toman su lugar.

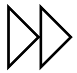
Sin embargo, y sin querer disminuir la felicidad que este regreso genera en los fans, una de las tantas incógnitas que despierta este retorno es la manera en la que











la serie representará un mundo que, luego de 14 años, ha cambiado de una forma rotunda con respecto al que se vio en las últimas temporadas.

Con la ayuda del calendario se puede hablar un poco del primer capítulo, "*My Struggle*". Muchas de las cosas que **Mulder** y **Scully** temían y que el show presentaba como plausibles, pero siempre desde un lugar ficcional, se hicieron realidad. La primera entrega retoma las cosas dónde el show las dejó y añade varios elementos nuevos a la conspiración. Vemos como los personajes se desenvuelven en un mundo en el que la desconfianza a las autoridades es moneda corriente y en muchos casos, totalmente justificada.

Pero en el afán por avanzar con la historia, quizás deja afuera a muchos espectadores que nunca vieron la serie, ya que no se toma el tiempo de explicar todas las cosas que van sucediendo. No esperen que los lleve de la mano, se trata de un capítulo hecho para los fans.



"No esperen que los lleve de la mano, se trata de un capítulo hecho para los fans."



El segundo, "*Founder's Mutation*", es lo que queremos ver. Si "*My Struggle*" es una abundancia de datos, fechas y giros en la trama, este tiene una exposición mucho más tranquila. Que hayan decidido volver al formato "monster of the week", pero sin dejar el gran complot general de lado, ayuda muchísimo. Cuando el show se desarrolla en este terreno es cuando se puede apreciar la química inoxidable entre Duchovny y Anderson, que fue y sigue siendo el motor principal de la serie. Si los capítulos restantes se siguen manejando en este mismo territorio, haber reabierto los **X-Files** no habrá sido un error en lo absoluto.

Desde **Glitchy Frames**, queremos creer.

EN ESTE MUNDO SÓLO HAY DOS COSAS SEGURAS: LA MUERTE Y LA EVOLUCIÓN

Texto Laura Petroff **@monkeylibrium**

Autómata (sustantivo): m. Máquina que imita la figura y los movimientos de un ser animado.

Si bien hay autómatas desde los años 20 y fantasías de su realización en historias mitológicas, la llegada de la computadora invistió de un nuevo sentido a la idea del robot. Ya no es sólo un aparato vacío que reacciona a impulsos emitidos por su creador lo que nos quita el sueño, sino la posibilidad de darle a esta máquina un cerebro.

El robot en la ficción fue investigado ampliamente, pero en esta película, es neutral.

Autómata es una colaboración entre España y Bulgaria estrenada en el año 2014. Sus críticas fueron bastante negativas a pesar de lo importante de su mensaje, 15 millones de dólares de presupuesto y la presencia de actores consagrados. A veces es difícil vender ciencia ficción, pero pensar en sus propuestas no deja de ser fascinante.

Las fulguraciones solares en 2030 eliminaron al 99% de la población de la Tierra y su tecnología. Para colaborar con la humanidad y su resurgimiento se crearon robots. Al descubrir que ni con esta nueva mano de obra se podía reconquistar el ahora radioactivo desierto, la humanidad se concentra en ciudades esporádicas y sin contacto entre sí. Jacq Vaucan es, 15 años después, un empleado de seguros para la empresa que construye y mantiene a estos robots llamados **pilgrims**. Sus únicas reglas o 'Protocolos' son:

No permitir que se dañe ninguna forma de vida. No alterar ni modificar a ningún robot.

Simple, ¿no? No, para nada.

Ficha técnica

Título: Autómata
Año: 2014
Género: Acción, Ciencia Ficción
Guión y dirección: Gabe Ibáñez
Elenco: Antonio Banderas, Melanie Griffith, Dylan McDermott, Robert Forster
Duración: 110 minutos
Idioma: Inglés

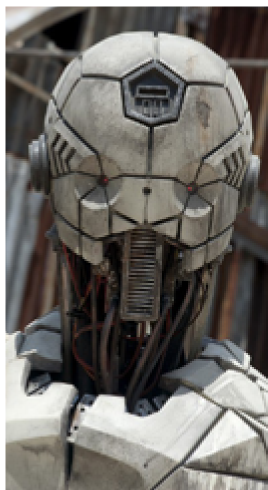
El día que un policía encuentra a un **pilgrim** arreglándose a sí mismo y Vaucan descubre a otro robando cosas y prendiéndose fuego es cuando todo empieza a volverse un poco más serio. ¿Quién está alterando a estos robots para que ignoren el Segundo Protocolo?

Está instalada la costumbre de que en la ficción las Inteligencias Artificiales se vuelven demasiado poderosas y peligrosas para nosotros, pero en esta película el tono es mucho más desenfadado. Si bien la urgencia de entender qué está pasando se siente durante todo el viaje de Jacq Vaucan, ni la propia corporación encargada de estos robots siente necesario mandar más de dos personas a investigar, algo ridículo si consideran que la humanidad está posiblemente en riesgo.

Los personajes están poco desarrollados para dar espacio al tema en sí; no es una historia sobre un tipo, sino sobre una posibilidad: la posibilidad de que los robots crezcan, evolucionen y bajen del árbol igual que nosotros hicimos como especie.

En lugar de Jacq Vaucan podría haber estado cualquier otro, pero no deja de ser un individuo posible. Sin embargo, el policía corrupto y violento interpretado por Dylan McDermott (*American Horror Story: Murder House, Olympus Has Fallen*) es un personaje incluso más vacío, estereotipado y plain stupid, ya sea por el guión, dirección o el desempeño del actor. La corporación encargada de la manufactura y mantenimiento de los **pilgrims** es mucho menos odiosa que este policía en su actitud y más peligrosa en concepto, pero depende del espectador elegir si son ellos los buenos o los malos: ¿Está mal eliminar a una Inteligencia Artificial una vez que puede aprender? ¿Se lo considera 'asesinato'? Todas las respuestas son correctas en un mundo en el que todavía no se nos presentan estos problemas.

En películas de futuros distópicos con sociedades destruidas y recursos escasos el vestuario suele tener señas ya casi determinadas: Colores discretos y apagados, aspecto roto y viejo. **Autómata** tiene un diseño de vestuario bastante perezoso. El gris y el negro predominan en la indumentaria de todos los personajes y ningún otro elemento es demasiado creativo salvo, tal vez, los pilotos.



Ver también:
Demon Seed; Ghost in the Shell; I, robot.

Todos los personajes robóticos están hechos con muñecos reales y para hacer sus voces se prestaron Melanie Griffith y Javier Bardem. Este detalle le agrega mucha realidad al contacto de los actores con los **pilgrims**. En la película Yo, robot (2004) los robots fueron hechos con CGI y se nota; lo fresco y verdadero de Antonio Banderas abrazando a Cleo se perdería si ella no fuera un objeto tangible. La musicalización no es sobresaliente, pero acompaña la acción con lo necesario para no despertar al espectador del trance de la ficción.

Si bien la trama se pudo haber pulido mejor, es una historia que involucra al espectador en cuanto a los planteos morales que el personaje principal enfrenta. Habría que estar muy muerto por dentro para no quedarse callado al terminar de ver **Autómata**, y tal vez ese sea su aspecto más valioso.

El director, Gabe Ibáñez, es un cineasta muy poco conocido, sólo trabajó en dos cortos (uno de los cuales tiene una temática muy parecida a esta peli) y en **Autómata**.

Es un riesgo muy grande poner plata en una película de ciencia ficción en esta época: acostumbradas a grandes ventas, las empresas prefieren apostar por una Transformers XVI o Harry Potter IX antes que por producciones un poco menos ambiciosas y un poco más críticas. Es por esto que resulta placentero ver que de algún lado se consigue el dinero necesario para bancar proyectos de ciencia ficción de este tipo. ¡Gracias!

Veredicto
BUENA



>>>

"ONE MORE FILM"
STEVE JOBS

Texto Eugenio Novas **@Uquelele_**

Una película de Danny Boyle (*Trainspotting, Slumdog Millonaire*), con guión de Aaron Sorkin (*A Few Good Men, The Social Network*), basada en el libro de Walter Isaacson (*Benjamin Franklin: An American Life, Einstein: His Life and Universe*) y con Michael Fassbender (*Shame, Hunger, X-Men: First Class*) como protagonista.

Un personaje como **Steve Jobs** se merecía un equipo de este calibre. A estas alturas no se puede decir mucho del genio de Apple, pero sí de la película. El film podría ser fácilmente adaptado a una obra de teatro, ya que consta básicamente de tres actos siendo cada uno de ellos la antesala al lanzamiento de un producto icónico de Apple.

No hay una introducción; no cuentan que **Steve Jobs** nació en 1955, que su madre lo dio en adopción ni cómo conoció a Steve Wozniak -cofundador de Apple-, porque todo eso ya se sabe. Lo que trata de transmitir la película es que antes de cada keynote (así llama Apple a sus eventos), los problemas de **Steve** eran proporcionales al éxito de sus productos. Imagínense que se están preparando para exponer frente a todo su curso un trabajo de la facultad con el cual se rompieron la cabeza todo el fin de semana, están a punto de arrancar y uno de sus compañeros les avisa que se olvidó de sumar su parte al ppt...¡Qué nervios, eh! Bueno, ahora imaginen que antes de arrancar aparece su ex novia con una chica que dice ser su hija, que la persona con la que hicieron casi todo el trabajo quiere agregar cosas a la presentación que para ustedes no aplica, y que en realidad, la mayor parte de sus compañeros no lo quieren. Así sucedía en cada presentación de **Steve Jobs**.

Ficha técnica

Título: Steve Jobs
Año: 2015
Género: Biográfica, Drama
Guión: Aaron Sorkin
Dirección: Danny Boyle
Producción: Danny Boyle, Guymon Casady, Christian Colson, Mark Gordon, Scott Rudin
Elenco: Michael Fassbender, Kate Winslet, Seth Rogen, Jeff Daniels
Duración: 122 minutos
Idioma: Inglés

Si bien la dirección de **Boyle** es espectacular, lo que se destaca en este film es el guión de **Sorkin**. Recientemente contó en una entrevista con Conan O'Brien que siempre le había gustado el sonido de personas inteligentes discutiendo, y rara vez en esta película un actor abre la boca para no discutir con **Jobs**. Si no es su ex novia sobre la paternidad de su hija Lisa, es Steve Wozniak (Seth Rogen) sobre el reconocimiento del equipo creador del Apple II, y cuando no son ellos, aparece John Sculley (Jeff Daniels) planteando por qué lo destruyó en una entrevista.

Fassbender como **Jobs** hace un trabajo excelente, con la presión de estar interpretando un papel que fue rechazado por Leonardo DiCaprio y Christian Bale. A pesar de no tener un parecido físico atroz, al menos no como Noah Wyle o Ashton Kutcher, su performance es muy superior.

Algo que llama gratamente la atención es el papel de **Kate Winslet** como Joanna Hoffman, la directora de marketing y mano derecha de **Jobs**. Si la interpretó bien o no, no es algo determinante ya que no se sabe mucho de ella, pero con sólo haber reflejado correctamente el diez por ciento de su historia alcanza para cuestionar el papel de esta mujer en el éxito de Apple.

Por otra parte, cuesta apreciar a **Seth Rogen** en un papel serio como Steve Wozniak -acostumbrados a verlo como el gordito fumanchero- pero para los dos o tres momentos fuertes que tiene en la película, está bien. A contra cara de Rogen, **Jeff Daniels** como John Sculley es un diez. Sculley era el CEO de Pepsi al que **Jobs** sedujo para incorporar a Apple con la famosa frase: "¿Querés vender agua azucarada por el resto de tu vida? ¿O querés venir conmigo y cambiar el mundo?" Al principio la relación entre ellos es buena, pero esto va cambiando con el paso del tiempo.



Esta película cuenta con el input de Lisa (interpretada por **Perla Haney-Jardine**), la hija mayor de **Jobs**, a la que no reconoció hasta que tuvo nueve años y la cual, por respeto a su padre, nunca habló sobre él mientras estaba vivo. Esta relación padre-hija es el drama principal de la película, donde se puede apreciar un lado de **Jobs** que nunca se había visto.

Jobs era irritable, si no se llega a percibir del todo en la película hay documentales y miles de historias que lo afirman, pero también era extremadamente carismático.

Es poco probable que haya otra marca en la que millones de personas estén esperando para ver a su presidente presentar un producto, porque lo importante no era tanto el producto. El nuevo CEO de Apple, Tim Cook, presenta los mismos iPhones, iPads y MacBooks que hubiera introducido **Steve Jobs** si todavía estuviera con vida, pero ¿Alguno siente el mismo entusiasmo?

Veredicto

MUY BUENA

michael
fassbender
kate
winslet
seth
rogen
jeff
daniels
steve jobs
from director
danny boyle
and
screenwriter
aaron sorkin
coming soon







Nuestra despedida a Alan Rickman

GOD SAVE THE KING

"Los actores son agentes de cambio. Una película, una obra de teatro, una pieza musical o un libro pueden hacer mucha diferencia. Pueden cambiar el mundo." – Alan Rickman

Texto Laura Petroff **@monkeylibrium**

La noticia conmovió a todos los fans del cine y el teatro. Todos los canales de noticias y diarios anunciaron el pasado 14 de enero la muerte de Severus Snape, pero pocos hablaban de **Alan Rickman**, olvidando todos los otros trabajos con los que este capo hizo su carrera. Ya sea por haber sido el profesor Severus Snape en la saga de Harry Potter o Hans Gruber en Duro de Matar (sus papeles más conocidos en esta parte del mundo) todos tuvieron, por lo menos, un pequeño contacto con la vida de **Rickman**.

Severus Snape ya había muerto, pero esto pegó mucho peor.

El 21 de febrero de 1946, en la bella ciudad de Londres, nacía el hoy conocidísimo y amado **Alan Rickman**. Hijo de un obrero de fábrica y una ama de casa, Alan fue el segundo de cuatro hermanos.

Realizó gran parte de su educación en una escuela del tipo Montessori -en las que se da mucha libertad a los chicos, en aulas de edades mezcladas y se les permite descubrir elementos para disparar su curiosidad hacia otros contenidos. Luego del fallecimiento de su padre, cuando Alan



The Sheriff of Nottingham en Robin Hood (1991).



tenía ocho años, asistió a otras cuatro escuelas, dos de las cuales se especializaban en Artes y Diseño. A los 18 trabajó como diseñador gráfico en el Notting Hill Herald y luego de recibirse abrió, junto a unos amigos un estudio de diseño gráfico llamado Graphiti. Finalmente, luego de tres años, decidió audicionar para la Academia Real de Artes Dramáticas. Siempre había amado la actuación, pero no consideraba una carrera en el teatro un trabajo viable para alguien recién salido del secundario. Cursó allí dos años durante los que se mantuvo económicamente trabajando como vestuarista de teatro.

Luego de graduarse participó en muchas obras, principalmente de Shakespeare o autores ingleses que lo llevaron a trabajar para adaptaciones de la BBC. A pesar de su gran habilidad y experiencia para interpretar diferentes roles durante estos años, casi siempre era elegido en Hollywood para hacer de villano o de personaje poco simpático aunque, tal vez para sacarse de encima esta fama, tomó muchos trabajos cómicos como Dr. Lazarus en Galaxy Quest o Metatron en Dogma. Incluso después de sus trabajos en cine, **Rickman** continuó trabajando, no sólo sobre los escenarios, sino como director de teatro a nivel internacional.





LINKS

The Ring of The King
A Lion, a Hare and a Hyena
Charla en StarTalk
Entrevista para MTV

En septiembre de 2015, fue diagnosticado con cáncer de páncreas, luego de haber sufrido un leve ACV. **Rickman** no quiso compartir la noticia con nadie que no fuese de su círculo cercano. Tomando por sorpresa a todos sus conocidos y fans alrededor del mundo cuando falleció el 14 de enero en un hospital de Londres.

Entre quienes compartieron bellas palabras sobre él estuvieron los jóvenes protagonistas de Harry Potter y otras celebridades como Kate Winslet, Ian McKellen y Helen Mirren. Se erigió en su honor un memorial en el Andén 9¾ de la estación de trenes King's Cross, en la capital inglesa.

Aunque se haya conocido muchas o pocas de las obras en las que tomó parte, el sentimiento de pérdida que invadió a todos es igual de importante. Siempre es un buen momento para ponernos al día con la obra de alguien tan talentoso como **Alan Rickman**. A pesar de que ya no podremos verlo en teatro, pueden encontrarse online varios cuentos leídos con su voz tan reconocible y tranquila, además de las películas y entrevistas en las que participó.

Fue, según sus colegas y amigos, un hombre muy respetuoso y alegre, lo opuesto a la mayoría de los personajes que le tocó interpretar en el cine. Sin importar qué tan ocupado estuviera, cuenta Daniel Radcliffe, siempre se organizaba para responder mensajes y llamados de sus amigos. Incluso menciona que **Rickman** había ido al estreno de varias de sus obras teatrales, tanto en el Reino Unido como en Nueva York, sin nada que lo obligara a hacerlo. Sin dudas fue un gran hombre y un talentoso actor; fue un placer haber podido disfrutar de sus trabajos y pensamientos durante el tiempo que se pudo.

Desde **Glitchy Frames** estamos muy apenados por su partida y agradecemos todo lo que hizo por el arte dramático durante su vida. **Alan Rickman** (1946-2016) Genio por siempre.



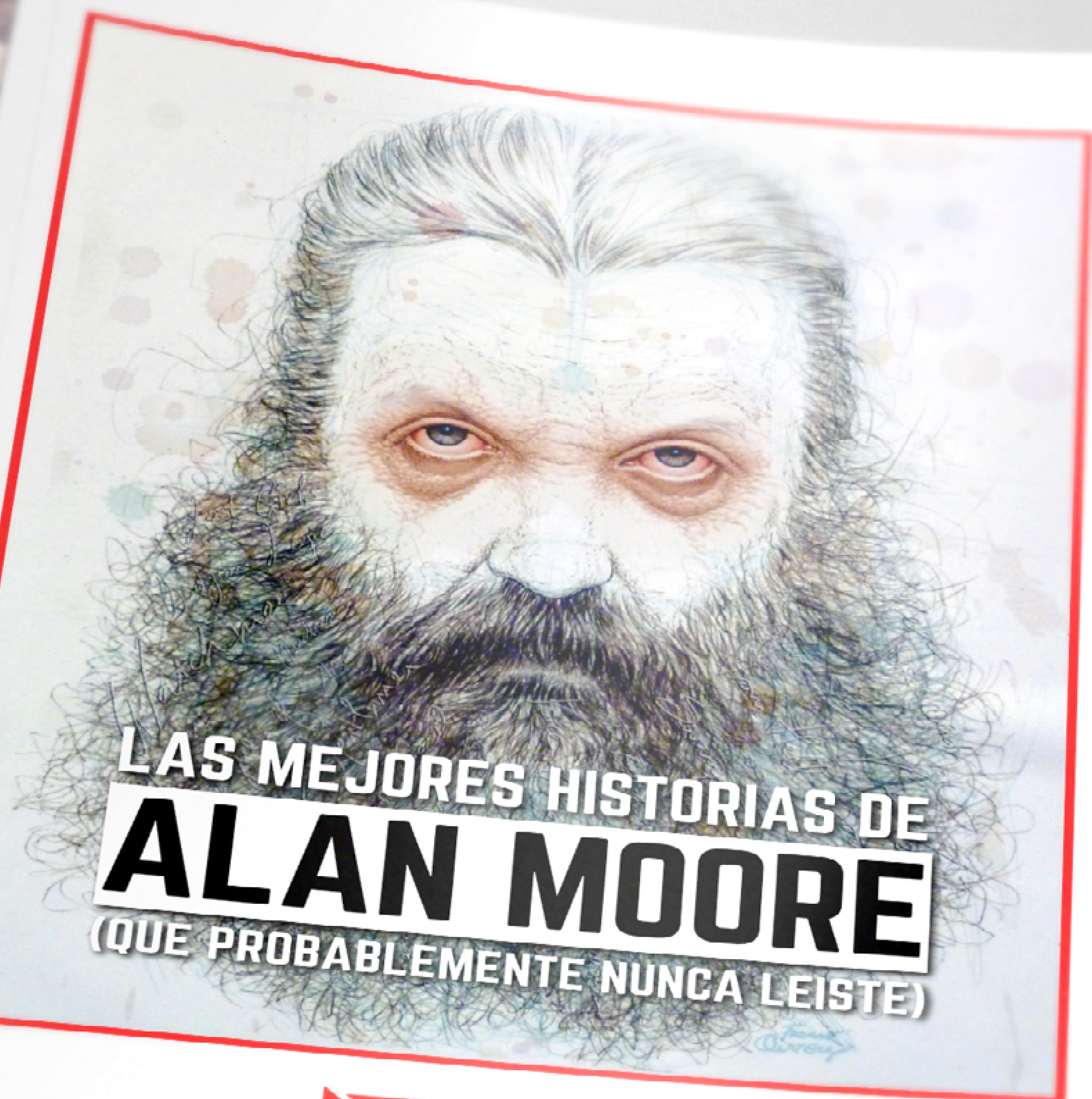
—Me emocionas, Severus —repuso Dumbledore con seriedad—. ¿No será que has acabado sintiendo cariño por ese chico?
—¿Por él? —se escandalizó Snape—. ¡Expecto patronum!
Del extremo de su varita salió la cierva plateada, se posó en el suelo del despacho, dio un brinco y saltó por la ventana. Dumbledore la vio alejarse volando, y cuando el resplandor plateado se perdió de vista, se volvió hacia Snape y, con lágrimas en los ojos, le preguntó:
—¿Después de tanto tiempo?
—Siempre —dijo Snape.
J.K. Rowling, Harry Potter and the Deathly Hallows

*ESTA CITA ES LA INSPIRACIÓN DE **LA FRASE QUE INVENTARON LOS FANS** Y LUEGO SE LE ATRIBUYÓ ERRÓNEAMENTE A ALAN RICKMAN. FUENTE AQUÍ.



“

Desde Glitchy Frames estamos muy apenados por su partida y agradecemos todo lo que hizo por el arte dramático durante su vida. Alan Rickman (1946-2016) Genio por siempre.


LAS MEJORES HISTORIAS DE
ALAN MOORE
(QUE PROBABLEMENTE NUNCA LEISTE)
GL!TCHY FRAMES



Texto Ella Bustamante **@ellalely**
Texto Ella Bustamante **@ellalely**

Tantas historias, tan poca distribución…
Tantas historias, tan poca distribución…

Entre los trabajos más conocidos de este gran escritor y guionista se encuentran **Watchmen, La Cosa del Pantano, Desde el Infierno, The Killing Joke, V de venganza**, y muchos, muchísimos más.

Sin embargo, cualquier vistazo que le demos a la dedicación y carrera de **Alan Moore** es seguramente para pasar por alto varias obras realmente excelentes. Más allá de sus historias típicamente conocidas existen obras que nunca consiguieron gran alcance en otros lados, cómics y trabajos independientes que no lograron la necesaria distribución e historias cortas que tristemente han quedado en el olvido. Desde **Glitchy Frames** armamos esta pequeña lista para introducirles estas espectaculares y escondidas obras.



<¿Quién es él?, ¿porqué hace esto?, ¿Porque querría...? Tiene que tener una explicación racional, esto necesita una explicación racional!!>



A Small Killing – 1991
(Un pequeño Asesinato)

Un ejecutivo de publicidad cuya vida está a punto de cambiar. Mientras intenta vender una gaseosa dietética, alguien desea matarlo.

Una de las obras más infravaloradas y personales de **Moore**, considerada como uno de sus mejores trabajos. Junto al argentino, **Oscar Zarate** (*'Mafia para principiantes'*), y distintas técnicas literarias crearon una historia inquietante de una manera admirable; inteligente, oscura y fría.

Un dato a tener en cuenta es que la edición en español incluye una entrevista a los autores, que despeja momentos dudosos dentro de la historia.





In Pictopia! – 1986
(En Pictopia!)

En **Pictopia** (originalmente llamado En Fictopia), cuenta la historia de una ciudad repleta de personajes salidos de diferentes cómics y dibujos animados de la época. Un sin fin de referencias entre distintos géneros y estilos. **Moore**, junto a **D. Simpson**, trata de enseñarnos en tan solo ocho páginas, sobre la evolución y el estancamiento de los cómics a través de esta adorable y agitante historia, que trata sobre el amor y la perdición por sobre todas las cosas. Si te consideras un verdadero fan de los cómics no te podés perder **En Pictopia!** Y reirte de los chistes internos que se encuentran entre viñetas.



<Hubiese sido un hermoso día hoy, pero dado que nos encontramos en las áreas en "Blanco y Negro" de la ciudad realmente no se aprecia el efecto, siempre soñé con mudarme a la sección de color por un par de amaneceres, pero solo los superhéroes pueden costear vivir de esa forma>

<Amor, no llores. Fue solamente un sueño. Una pesadilla envuelta en el borde del siglo y si vuelve, amor, si vuelve a suceder yo te abrazaré fuerte hasta el amanecer, lo más fuerte que pueda>





The Mirror Of Love – 2004
(El espejo del amor)

Un **A. Moore** ciudadano, progresivo y políticamente activo aparece en este poema épico que realizó en respuesta a una estatua anti-gay, que finalmente fue removida el mismo año de la publicación de la obra. Con la ayuda original de **Stephen Bissette** y **R. Veitch** -y luego, para su re-edición con José Villarrubia- desarrollaron esta hermosa historia de afecto, oscuridad, ternura, pasión y lucha narrada por dos ángeles.

La edición en español es muy mala, como pasa casi siempre con lecturas de este tipo, por eso, recomendamos ir por la versión original para apreciar mejor la historia.

<La materia es energía. La energía es información, la información lo es todo.>

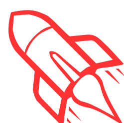
This Is Information – 2002
(Esto es Información)

En muy pocas páginas, **Moore** y su actual esposa, **Melinda Gebbie**, dan un sin fin de respuestas a los hechos sucedidos el 11 de septiembre de 2001, saliéndose de toda estructura a la que **Moore** acostumbró a su público y quedando maravillosamente bien.

La artista, Melinda Gebbie, funciona genial con **Moore** y para el momento en el que te involucras, notaste que ya terminó.

This is information, historia que forma parte del volumen I de *9/11: Artist Respond*, trata de dejar un mensaje a la humanidad con un tono de certidumbre y positivismo.

<¿En donde está? Afuera. ¿Qué fue lo que hizo? Absolutamente todo>



The Ballad Of Halo Jones –1984
(La balada de Halo Jones)

Entendemos porque muchos ponen a **The Watchmen** o **V de venganza** como los mejores trabajos de **Moore**, pero en nuestra opinión, este cómic está sin duda entre los primeros.

Bellisimamente ilustrado en blanco y negro por **Ian Gibson**, este Sci-Fi épico de Moore evita la narrativa heróica común para centrarse en la vida de un solo personaje en un futuro "casi" ideal. Es un clásico totalmente feminista: Una adolescente que se aburre de su vida sale a buscar aventuras y recorrer el espacio de todas las maneras posibles. Con un humor y genio típico de **Moore**, la historia te atrapa desde el primer momento. El personaje en apariencia bastante común (clase media trabajadora), expende ideas y comentarios que suben a uno a esta increíble montaña rusa.



TE ACOMPAÑAMOS
A DONDE QUIERAS

ISSUU APP

ANDROID

WINDOWS PHONE

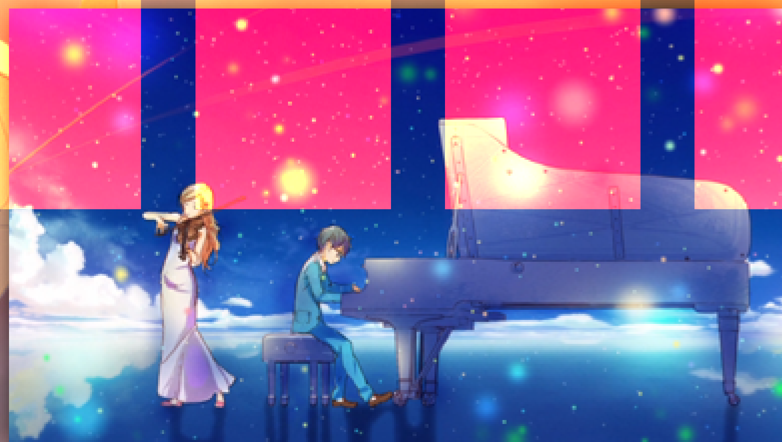
ITUNES



ISSUU.COM/GLITCHYFRAMES









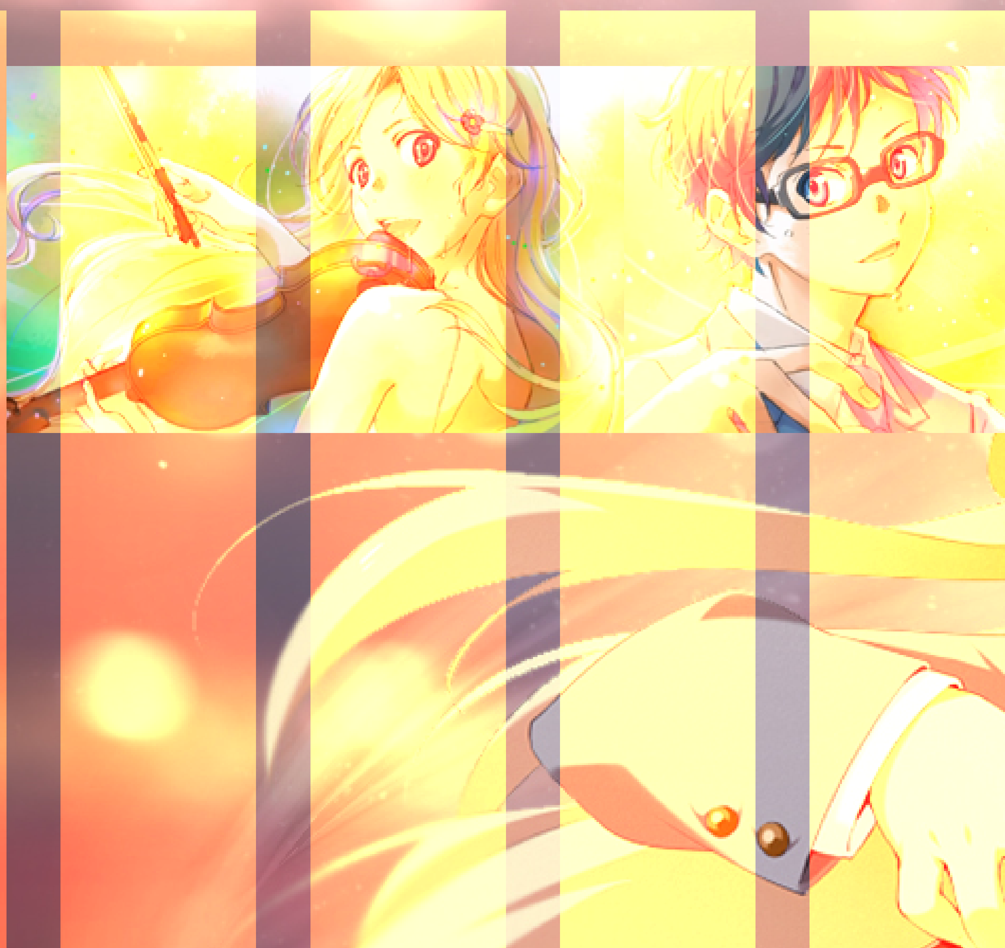
CHABÓN TENÉS QUE VER ESTO:

SHIGATSU WA KIMI NO USO

El violín que vas a querer en tu vida. No, no ese tipo de violín, degenerado.

Texto Carlos Pollastri **@Vegecurioso**





El auditorio está repleto de gente, sin embargo lo que lo llena es el silencio. En el escenario, un joven con miedo, nervioso, sentado en el piano. A su lado, una luz, rubia, impactante, con violín en mano. Lo mira, la mira, se miran. "Elohim, Essaim, Elohim, Essaim, yo te imploro" susurra ella por lo bajo. Levanta la mirada al público, respira profundo y empieza a tocar su violín. La música es implacable, infinita, llena de alma. El tiempo no importa, el orden tampoco. Importa la pasión, importan ellos dos. Pero él tiene un problema, no escucha su piano. No puede, lo sufre. Sin embargo la escucha a ella, la siente. Ambos se sienten. El auditorio desaparece, el escenario también. Son solo los dos, con sus instrumentos, en la nada y en el todo. Llorando, riendo, amando.

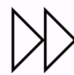
Con esta sensación arranca la sección *CHABÓN, TENÉS QUE VER ESTO.* Fue el año pasado cuando decidí, por primera vez, seguir un animé que no había terminado de transmitirse. Grave error fue haber elegido **Shigatsu Wa Kimi No Uso** (También conocido como Feelgatsu) para este experimento.

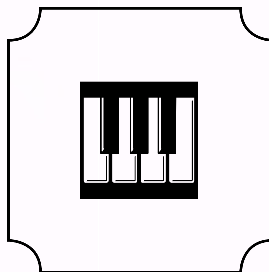
Semana a semana me encontré esperando, desesperado, el próximo episodio y en cada uno de ellos emocionándome. No recuerdo cuándo fue la última vez que vi una serie que me llegara tanto, que me hiciera sentir. Pero mierda, **Shigatsu** lo logró. Es una obra repleta de sentimientos, emociones, dolor y pasión. Es imposible verla y no sentirse relacionado de alguna manera. Y la música ¡LA MÚSICA! No solo lo que tocan ellos, sino la banda sonora es mágnifica. Desde el opening - Hikaru Nara por Goose House - hasta cada pieza que suena de fondo (Escucho el OST mientras escribo esto y se me pone la piel de gallina). Así te deja Feelgatsu.





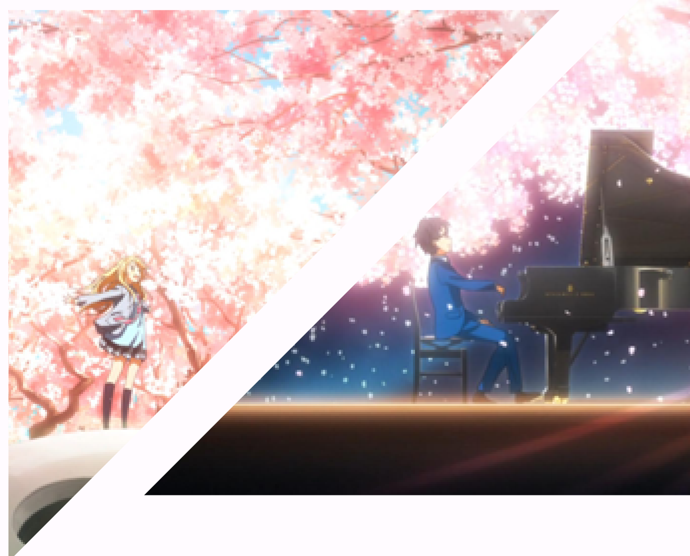






Igual te veo ahí, leyéndome, pensando "Está bien, te genera todo esto, pero ¿De qué va?". Me encantaría decir que es sobre locura, pasión, música, amor, pero tal vez tenga que ponerme un poco más específico.

La serie cuenta la historia de **Arima Kousei**, un prodigio del piano que tras haber sufrido un hecho traumante deja de escuchar su propia música. **Kousei** quien conoce a **Kaori**, una violinista que da todo de ella en lo que hace. Una violinista que da todo de ella para que él vuelva a tocar, para que vuelva a sentir la música, para que vuelva a inspirar a la gente. Ellos junto a sus amigos... NO, NO PUEDO. No puedo estar escuchando a Arima tocar y escribir algo tan vacío como esto. Trata sobre el amor, la música, la locura. Trata de la vida, la muerte, de los momentos, de las sonrisas. También de las lágrimas. Es sobre la frustración, la furia, el empuje. Trata sobre dar todo, dejarse llevar por lo que uno ama. Por quien uno ama.

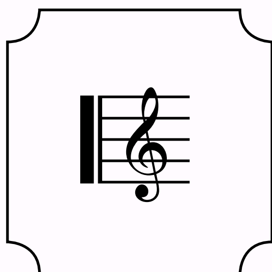








Siento que debería hablar de otras cosas, como lo increíble que es visualmente. Como las imágenes transmiten y van a la par de la música y la historia. Sobre como la velocidad en la que avanza esta historia es perfecta. Como te van largando capítulo a capítulo las piezas que arman la historia, que llevan a la revelación final. Cómo todo es acompañado por la música, y en realidad es la música acompañada por todo. Pero no se puede, no se puede hablar de **Shigatsu Wa Kimi NO Uso** y hablar de estas banalidades.



Shigatsu debe ser la serie más emocional de los últimos tiempos. La verdadera obra maestra del 2015. Es una serie que tenes que ver aunque no te guste la música (En ese caso, por favor pase a la siguiente página, no me interesa tenerlo cerca de mis páginas y/o escroto) o no seas fanático del animé.

Shigatsu es el único animé que podía empezar esta sección. Shigatsu es la verdadera razón de *CHABÓN, TENÉS QUE VER ESTO.*

EN LA PRÓXIMA EDICIÓN...

LA SAGA LITERARIA DE GERALT DE RIVIA

Texto Alejandro Anzoleaga **@lale11**

“

Bienvenidos al viaje de sus vidas junto al caza monstruos profesional, el Brujo Geralt de Rivia.

Bienvenidos a un mundo sucio, racista y en decadencia, donde no se esconde el sexo y la violencia. A una sociedad que no necesita héroes, sino profesionales. A un lugar donde la fantasía se mezcla con las realidades, sin romanticismos, ni caballerosidades. A una tierra de nadie sin igual, donde escasea la ética y la moral. A un mundo donde los malos no son tan malos ni los buenos tan buenos.

Bienvenidos al viaje de sus vidas.

”

“Ser neutral no significa ser indiferente e insensible. No hay que matar el sentimiento dentro de uno mismo. Basta matar el odio dentro de uno mismo.”
Andrzej Sapkowski,
La Sangre de los Elfos.

